

MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME



Célula ha muerto,
Songoku también,
y Krilin tiene pelo!



Ranma Nibunnoichi:
Todos los personajes,
datos, OVAs y vídeos



Pretty Soldier Sailor
Moon, la serie de
moda en Japón



Nº 2

200 ptas

ÍNDICE EDITORIAL

- 3 - NOTICIAS
- 6 - INFORMACIÓN
- 7 - DRAGON BALL
- 12 - ÁREA 88
- 14 - TOP SECRET
- 15 - PESADILLAS
- 16 - EL CAMINO DEL TÉ
- 18 - LEDA
- 19 - A TRAVÉS DEL ESPEJO
- 20 - PANDORA
- 22 - PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE
- 24 - DIBUJOS
- 26 - TOP SECRET
- 27 - RANMA
- 34 - CONSOLAS
- 36 - DRAGON BALL Z
- 38 - ZAPPING
- 39 - TAKO
- 40 - TOP SECRET
- 41 - PRETTY SOLDIER SAILOR MOON
- 42 - CORREO
- 43 - CONCURSO
- 43 - MÚSICA
- 44 - TOP SECRET
- 46 - ENCUESTA
- 47 - DESPEDIDA Y CIERRE

¡Muy Buenas!

Niebla en Madrid, un frío del carajo en Albacete, terremotos en Almería y no tengo ni idea en el resto del Universo. Estamos en Navidad, fechas en las que los anuncios de los descansos duran más que los propios capítulos de las series de anime, y son esas fechas las que elegimos para sacar este número 2.

Este fanzine, ya sea como premio si habéis sido buenos, ya sea como castigo si habéis sido malos, existe gracias a vosotros, pues sin vuestro apoyo y vuestras colaboraciones jamás hubiese podido salir, ¡muchas gracias!

Queremos deciros, ya que hemos vuelto, que no vamos a cortarnos un pelo, este fanzine va a decir lo que se tenga que decir, aunque no sea agradable, si algo es una mierda, diremos que es una mierda, no que es algo que no está demasiado bien, así que ya sabéis, si queréis criticar algo, este es vuestro fanzine.

Aunque claro, también podéis escribir para decir cosas buenas, colaborar, etc, todas las colaboraciones (o críticas) serán bien recibidas.

Nada más me resta decir, tan sólo que perdonéis los errores que seguro cometeremos y que disfrutéis el fanzine.

Domo arigato!

Editor: Lázaro Muñoz

Intervienen: Ricardo López, Juan Luis Sáez, Juan José y Maribel del Val, Juan Ribes, Carlos Roldán, Manolo, Manuel del Olmo, Francisco Molinero, Manuel Sánchez

Colaboran: Takagi Kayoko, Game Shop, Cómic-Rol, Master-Copy

NOTICIAS

Me toca, para empezar, comentar las muchas noticias y novedades acaecidas durante estos tres largos meses, pero, para romper un poco con el formato tradicional, no las haré estructuradas en bloques de *España, Japón, EEUU*, sino que las comentaré por orden de importancia o, más probablemente, según me vaya acordando.

Y la primera creo que debe ser la aparición de **Manga Vídeo**, gracias a la cual podremos disfrutar de las muchas y variadas películas japonesas que rondan por el mundo (o por lo menos por *USA*), de momento van, además de **Akira**, **El Puño de la Estrella del Norte**, **Dominion**, **Venus Wars** y **Urotsukidoji**, y aparte unas cuantas AOVs de **Dragon Ball**, ¡y anuncian la publicación de **Doomed Megalópolis** y de **Crying Freeman**, así como las AOVs de **Ranma 1/2**!, ¡que no decaiga!

Otra noticia muy importante es la incorporación de **Norma Cómics** al mundo del manga, lo cual conlleva, además de lo obvio, que **Planeta de Agostini** ya no tiene el monopolio, y que deben esforzarse y mejorar sus publicaciones ya que, si bien hasta ahora no lo han hecho del todo mal, la publicación por parte de **Norma** de **Dominion** es magistral, con lomo bien encuadrado (de los que puedes abrir sin quedarte con las páginas en la mano), y un papel de muy buena calidad, además, portada plastificada, ¡seguid así!

Ahora viene el turno de las novedades de anime dignas de mención en *España*, que en realidad son muy pocas, son **Ranma 1/2** en *Antena 3* y **Macross** y **5 Samuráis** en *Tele*

5. Quizá comentar la reposición de **Johnny y sus amigos** en *Tele 5* (precisamente a la misma hora o un poco antes que **Ranma**, si eso no es contraprogramación...), para alegría de los *Madokamaníacos* (que son un montón).

Mención aparte merece la nosecuántasposición de **Los Caballeros del Zodiaco** y la pentaposición (como poco, que igual me dejo alguna) de **Chicho Terremoto**, a mí me parece bien que las series buenas las repongan pero... ¡que dejen que llueva un poco entre emisión y emisión, narices!

¡Y noticia de última hora!, *Antena 3* ha comenzado a emitir nada menos que **Pretty Soldier Sailor Moon** (empezó el miércoles 22), y, aunque comenzó a una hora intempestiva, en pronto la cambiaron a una hora más pasable.

Y en cuanto a lo que publicaciones nuevas de manga se refiere, ya hemos comentado **Dominion**, de 48 páginas y 350 pelass, está también **3x3 Ojos**, de 64 páginas y 395 ptas., que es una serie, todo hay que decirlo, fabulosa, viene con una cubierta y lomo negros que queda muy bien luego cuando te los colocas en la estantería (y no uno de cada color como en **Grey** o **Xenon** que, la verdad, quedaba horrible) y además portada plastificada (para justificar el notable aumento de precio sobre otras series de 64 páginas). Además, para los que veáis que os va a encantar esta serie, deciros que, por lo que sé, hay al menos hasta una cuarta parte, quizá más.



Otra novedad es **Las aventuras de Fly**, serie que va a ser quincenal, de 48 páginas y 275 pesetas, que además tiene el lomo completamente blanco (para que quede bonito en la estantería, como ya he dicho antes), aunque esta serie tiene algo que no puedo sino criticar, y es el hecho de llamarla **Las aventuras de Fly** en vez de **Dragon Quest**, y, para más inri, te venden el número 1 con un cartón en el que pone: "la serie que ha triunfado en *Japón* con el nombre de **Dragon Quest**"; y ahora yo digo: "Pero cernícalos, ya que os gastáis las pelass en el cartón, por lo menos llamad a la serie por su título original, **Dragon Quest**, y especificad en el cartón que es **Las aventuras de Fly**, serie que se ha emitido por TV"; y ésa creo que es la causa de este nombre, el que ya tenía hecha la publicidad gracias a su emisión en TV, lo cual me parece un excesivo comercialismo, y más aún teniendo en cuenta lo que nos contaron de la que les habían montado los japoneses cuando se enteraron de que querían llamar a **Dragon Ball** **Dragon Ball ZZ**, qué extraño que no les dejasen poner un par de letras y ahora en cambio les dejen cambiar totalmente el nombre... Una serie que, aunque no es novedad, hay que comentar, es **Los Caballeros del Zodiaco**, ya que, a diferencia de, por ejemplo, **Dragon Ball**, en la que el manga es clavado a la serie de anime, aquí el manga es bastante diferente de la serie de anime. Por último comentar que se han vuelto a publicar tanto **Ranma 1/2** como **El Puño de la Estrella del Norte** (algún mal pensado podría encontrar alguna relación entre esto y la emisión de la serie de anime de

MINAMI 3

Ranma y la publicación de la AOV del Puño de la Estrella del Norte).

Los aficionados a los videojuegos y videoconsolas están de enhorabuena, ya que, por parte de videojuegos, se han empezado a publicar dos mangas del **Street Fighter II**, de un se encarga **Jademán Cómics** (de quien pudimos ver, aunque por poco tiempo, **Drunken Fist** y **Tigre Wong**), y del otro se encarga una editorial japonesa que no he podido precisar. Además, se espera muy pronto una película suya.



Quien ya tiene película es **Fatal Fury II** (y muy buena, por cierto). Los aficionados a las videoconsolas tienen, por su parte, un montón de juegos de **Dragon Ball**, **Dragon Ball Z**, **Ranma 1/2**, **Mazinger Z**, **Los Caballeros del Zodíaco**, **Pretty Soldier Sailor Moon**, **Campeones** y seguramente muchos más pero yo no estoy muy puesto en consolas.



¡Ah!, ahora que me acuerdo, quizá hayáis oído por ahí un rumor que reza que a las películas de **Manga Video** les falla el contraste; esto no es así, se ven perfectamente, lo que pasa es que o el que extendió el rumor no sabe quitar el anti-copy cuando se piratea las cintas o bien quien le hizo la copia pirata tampoco sabe hacerlo, pero nada más.

Otra cosa, a los que hayáis visto la serie **Muscleman** o la película **Locke, the Superman** y os haya gustado os interesará saber que en *Japón* están con la segunda parte de ambas, y, puestos a decir lo que está sin terminar incluso en *Japón*, también podemos encontrar en las páginas del **Shonen Jump** las últimas aventuras de **Vegeta**... esto... de **Songoku**, así como las de **Dai** en **Dragon Quest**.

Cambiando de tercio, en *USAlandia* están flipando con la amiga **Rumiko Takahashi**, pues ya han publicado **Rumik World** y la primerta parte de **Ranma 1/2** y están con la segunda parte de **Ranma** y con **Maison Ikkoku**, también se puede encontrar **Orion**, **Caravan Kidd**, **Guyver**, **Pink Junket** y unas cuantas más de las que no me acuerdo, pero que seguro que llegarán en no demasiado a *España*.

Y ahora una noticia triste, voy a pedir un minuto de silencio por la muerte del añorable **Barón Ashler** (**Ashura**), que fue lamentablemente asesinado en **Mazinger Z**. (¿Cómo?, ¡¡que pida también un minuto de silencio por la muerte de **Songoku**...!!), fiesta nacional tendrían que declarar el día de su muerte, ¡vamos hombre!).

Cambio radical nuevamente, esta vez para hablar de unas cuantas series que están empezando a coger mucha fuerza en *Japón*, que son: en priemer lugar **DNA**, una serie

en la que al protagonista también le cambia el color del pelo cuando se cabrea (como si de un *súper saiyajin* se tratara) y que también tiene sus toques picantes; en segundo lugar, **Slam Dunk**, una serie deportiva que tiene al baloncesto como deporte principal, y en la que, al contrario que en **Chicho Terremoto**, el baloncesto si está bastante bien tratado; luego viene **Wataru**, con una versión de anime en la que los dibujos son clavados a los de **Los Reyes de la Magia** y que va de fantasía, dragones y similares; **Mamono Hunter Yoko**, serie de lucha, magia y poderes con una preciosa protagonista acompañada de otra no menos bella chica que, por si eso fuera poco, tiene orejas de conejo, además, el anime es de la **Toho**; **Papuwa**, cuyo protagonista, **Shintaro**, ha alcanzado en las listas de popularidad cotas sólo comparables a las que alcanzó **Songoku** en sus mejores tiempos; **Ninku**, que no tengo muy claro de qué va pero que parece que también va de luchas y de personajes misteriosos enmascarados; **Digitalian**, con la protagonista más extravagante que he visto en mucho tiempo; **Bastard**, de la que tendremos un artículo en el siguiente número de **Minami**; **Yu Yu Hakusho**, serie de lucha y cuyos sobrenaturales protagonistas, **Hiei** y **Kurama** (que además es la primera chica que veo a la que en el anime le ponen el pelo rojo), caen realmente simpáticos, además, el título de esta serie tiene la particularidad de que los dos **YUs** se escriben con kanjis distintos (desgraciadamente, mi japonés todavía no domina los kanjis y no puedo saber lo que significan); **Komorepi No Mutode**, desgraciadamente, no soy capaz de traducir este título, pero vendría a ser *El nosequé de Mutode*, una serie romántica más o menos realista y con un

dibujo excepcional. Hay más, como **Jojo's Bizarre Adventure**, **Lukudenashi Blues** o muchas otras, pero esas no creo que tengan mucho éxito.

Y ya que he comentado el cambio de color del pelo del protagonista de **DNA**, vamos con otro cambio de color en el pelo, pero esta vez extraño, ¿os imagináis a un *súper saiyajin* con el pelo verde en vez de amarillo?, pues existe, lo podéis encontrar en la 11 AOV de **Dragon Ball**, se llama **Buroso**, y parece que es el *Súper Saiyajin* del que hablaba la leyenda. Siguiendo con las AOVs de **Dragon Ball**, para los que les guste **Son Gohan** pero odien a **Piccolo** y por tanto no soporten verlo vestido como él, que sepan que en la 12 AOV de **Dragon Ball**, que por el momento es la última, lo pueden encontrar transformado en *más que un súper saiyajin* con las ropas típicas de su padre. Y ya que estamos con las AOVs de **Dragon Ball**, decir a los fans de **Freezer** que, si bien no pueden volver a ver a ese querido personaje, pues fue definitivamente eliminado en la serie por **Trunks**, sí que pueden al menos ver a su hermano **Cooler**, que posee una transformación más que él y que aparece en las AOVs 4 y 5 de dicha serie.

Y vamos ahora a hacer un breve repaso a qué están haciendo en estos momentos nuestros autores favoritos, y empezaremos con el que más éxito ha tenido en *España*: **Akira Toriyama**. Actualmente, **Papá Tori** se encuentra metido nada menos que en las nuevas aventuras de **Songoku**, **Arale**, su nuevo cómic **Dub & Peter One** y su última creación **Ackman**, que es un diablito bastante simpático que se dedica a hacer de las suyas. El siguiente no lo es tal sino que es la siguiente, pues ha conseguido una fama increíble en muy poco tiempo, me refiero, claro está, a **Rumiko Takahashi**, cuyo

Ranma 1/2 está causando estragos y que, actualmente y si no me falla la memoria, se dedica a **Mermaid Forest**. Seguimos, esta vez con el primero que llegó en manga a *España*, nada menos que **Katsuhiro Otomo**, y que se está dedicando... tan ta ta chan... ¡a **Akira**!, sí sí, no es broma, y me explico, y con mi explicación aclararé también por qué la publicación de **Akira** se ha congelado en el número 33: es cierto que **Akira** es del 84, pero cuando mister **Otomo** se enteró del éxito que su manga estaba teniendo en occidente, avisó a la editorial americana que se estaba encargando de invertirla, colorearla y traducirla, que se detuviera en el último tomo (ya que dicho trabajo de traducción la editorial americana lo lleva por los tomos de la edición de lujo), ya que consideraba que la había terminado muy deprisa, que había dejado algunas cosas mal explicadas y que tenía un par de cabos sueltos y quería hacer unas cuantas páginas más. Y es por eso que la edición está congelada, **Otomo** tiene que hacer esas páginas, que en *USA* hagan todo el proceso de traducción, que lo publiquen allí, que llegue a *Francia*, que allí le pongan el formato que se distribuye a toda *Europa*, y entonces que nos lo manden. Vamos ahora no con el más famoso, ni con el que más éxito tiene ni con el que primero llegó, pero sí con el mejor, me refiero, obviamente, a **Mitsuru Adachi**, este maestro inigualable del manga se está dedicando a **H2**, que, y por si alguien no se ha enterado todavía, se llama así porque los nombres de todos sus protagonistas empiezan por **H**, que son **Hiro**, **Haruka**, **Hideo** e **Hikari**, además, ya que el número de sus protagonistas es par, parece que no va a tratar su ya clásico *triángulo amoroso*, y es una pena, porque sabe desarrollarlos como nadie, aunque estoy seguro de que a

pesar de ello será una historia excepcional, como todas las suyas (además, me he quedado con unas ganas enormes de hacer un artículo sobre esta fabulosa serie). El siguiente en importancia es **Masami Kurumada** (¿que no sabéis qué es lo que ha hecho este tipo?, mal, muy mal, tenéis que repasar vuestros apuntes, porque es nada menos que el autor de **Zodiac Saints**), quien se está encargando de otra serie de las suyas de caballeros con armadura, aunque esta vez se llama **Silent Knight**. Por último, hablaré de **Yoishi Takahashi** (como seguro que a éste no lo habéis oído nombrar en vuestra vida, os diré que es el autor del tan famoso **Campeones**), pues bien, una vez ya tenemos claro quién es, puedo deciros que se está dedicando a **Chibi**, una serie de boxeo en la que, al igual que ya sucedió con la susodicha **Campeones**, cualquier parecido entre el auténtico boxeo y lo que aparece en ese manga es mera coincidencia.

Y vamos para terminar a hacer un breve repaso a las últimas novedades que han llegado a nuestra redacción:

Yakubi n°3, aunque, aproximadamente cuando aparezca este número, aparecerá también su n°4. Es uno de los pocos fanzines que aún se pueden leer con agrado y que dicen cosas interesantes. Si os interesa conseguir alguno pedidlo a:

IGNACIO PIEDRABUENA
C/BLASCO DE GARAY 18
28015 MADRID

Y, aunque no hemos tenido contacto profesional todavía, si hemos comenzado a relacionarnos con los fanzines **Animanga** y **Mangaland**, espero que en el próximo número ya podamos daros más información.

Por último (de verdad), anunciaros las próximas apariciones de los fanzines **Koyne**, que tratará sobre manga y anime y para el cual aún estáis a tiempo de colaborar, podéis hacerlo escribiendo a:

JUAN RIBES RICO
C/MENÉNDEZ Y PELAYO 13
12530 BURRIANA (CS)

En la misma situación se encuentra el fanzine **Manga Magazine**, que, igual que **Asuria**, no será sobre manga o anime sino que estará formado por cómics hechos por aficionados al tema que dibujen al estilo mangaka, aunque también constará de otras secciones. Se leerá al modo japonés y, ocasionalmente, realizará algún concurso. Si os interesa colaborar, escribid

JUAN JOSÉ Y MARIBEL DEL VAL
C/SARGENTO PROVISIONAL 3, 4ºF
47013 VALLADOLID

Esto no tiene nada que ver ni con el manga ni con el anime, es sólo un juramento que hice en un momento de no demasiada sobriedad y que, desgraciadamente, debo cumplir. ¡Jani y Alfonso son unos malitos borrachos que tuvieron desgracia en su vida! ¿Pensáis que no me lo creeréis, verdad?

Lázaro Muñoz

MINAMI 5

INFORMACIÓN

Estrenamos sección en **Minami**, que en realidad es una mezcla de las secciones **Nociones sobre Japón** y **De todo un poco** que anunciábamos en la **Despedida** y cierre del primer número. Desde ya os adelantamos que esta sección no tendrá mucho orden (y menos aún concierto), pero que de ella se podrán sacar bastantes detalles y cosas muy útiles.

Y empezamos por las que tienen relación con este número en sí mismo, como es la nomenclatura de AOV a lo que casi todo el mundo está acostumbrado a oír como OVA. ¿Por qué esto?, pues muy sencillo, OVA significa, como todos saben o si no van a saber ahora mismo, *Original Video Animation*, y en Japón suele encontrarse como OAV, y significa películas que no van al cine sino que salen directamente para video pero, ya que estamos en España, ¿por qué no llamarla *Animación Original para Video*?

¿Sabiais que el modo en que los japoneses marcan cinco rayitas para numerar (como sería nuestro Ⅴ) es totalmente diferente al nuestro, y se parece bastante al kanji que significa 5 en japonés? (Es, en concreto, 五).

¿Sabiais que el famoso **Shonen Jump** cuesta nada menos que 190 yens (unas 200 pesetas, lo que este fanzine), teniendo más de 400 páginas? (¡¡Y siendo semanal, qué monstruos!!)?

¿Sabiais que en Japón prácticamente todo se imprime en papel reciclado (incluyendo las revistas a color)?

¿Sabiais que además la gran mayoría de ese papel se vuelve a reciclar y así sucesivamente?

¿Sabiais que en el japonés no se pronuncia igual en todo el país, habiendo distintos acentos dependiendo de la zona (los acentos más comunes (y rivales entre sí) son los del norte y el sur, es decir, el **Kansai** y el **Kanto**)?

¿Sabiais que, actualmente, Japón cuenta con 123 millones de habitantes que además están distribuidos en tan sólo un 30% del suelo?

¿Sabiais que el famoso estadio del **Koshien** (por cierto, se pronuncia **Koshién** y no **Kóshien** como hacen en la serie) está cubierto por una enorme enredadera?

¿Sabiais que el apellido de uno de los personajes de **Touch**, **Jorge Harada**, coincide con el japonés (no sé si el nombre o el apellido, pero coincide), será casualidad, será que los traductores intentaros hacer los nombres parecidos a los originales... misterio?

¿Sabiais que el apellido de la cantante de las canciones de **Touch** tiene el mismo apellido que su protagonista, es decir **Asakura**?

¿Sabiais que **Sei** (de los nombres de las escuelas **Mei Sei** o **Sei Nan**) significa "pureza", pero no

sólo pureza espiritual, sino también física, de ahí que esté en el nombre de un colegio, como para indicar la pureza que tendrán los alumnos en esa escuela?

¿Sabiais que los institutos en Japón suelen tener un himno propio?

¿Sabiais que, normalmente, los integrantes del club de animadores de los institutos (que suelen ser siempre chicos) tienen fama de camorristas y gamberros (sólo si son chicos, las chicas no)?

¿Os habéis fijado, en la AOV de **Kimagure Orange Road** (**Johunny** y sus amigos) titulada **Quiero volver a ese día** (que **Tele5** emitió con el título de **Una difícil elección**), que en un momento dado **Kyosuke** (**Johunny**) y **Madoka** (**Sabrina**) van al cine?, pues bien, la película que van a ver es una película de **Touch**, y, concretamente, sale un trozo de discusión entre **Kazuya** (**César**) y **Minami** (**Barbara**).

¿Sabiais que en japonés *gohan* significa arroz?, por lo tanto, el **Gohan** de **Dragon Ball** tiene nombre de comida (supongo que el insaciable apetito de su padre influiría en ello, aunque luego se saquen de la manga en un capítulo que fue porque le gustaban las palabras *bola de dragón* y *abuelo de Goku*).

¿Sabiais que en japonés no existen consonantes sueltas (salvo la *n*), y que por lo tanto casi todos los nombres, si fuéramos estrictos, se pronunciarían de otro modo (valgan como ejemplo algunos nombres de **Dragon Ball**, como son el propio nombre de **Dragon Ball**, que, literalmente, sería **Doragon Boru** o **Tranks**, cuyo nombre sería **Torankusu**)?

¿Sabiais que en la serie **Dash! Kappai** (**Chicho Terremoto**) aparecen un montón de alusiones a las series **Science Ninja Team Gatchman** (**Comando G**) o a **Captain Harlock**?

¿Sabiais que, en la serie **Alita**, el campeón **Kimba** de lucha es clavado (posiblemente sea una parodia) al **Slaine** de **Simon Bisley**?

¿Sabiais que los famosos personajes de **Dragon Quest** creados por **Papá Tori** son los del juego de ordenador y no los del manga, y que por tanto no tienen nada que ver?. Éstos son los diseñados por **Akira Toriyama**:



Y bueno, creo que eso es todo por el momento, si tenéis alguna duda o más información no dudéis en preguntarme o informarme.

Lázaro Muñoz

DRAGON BALL ドラゴンボール

DOSSIER CASI DEFINITIVO

AVISO: En este artículo se comentan cosas y se da información de cosas que en España todavía no se han publicado o emitido, así que, si tú lo que quieres es disfrutar poco a poco viendo la serie o leyendo el cómic, manteniendo así el suspense día a día, no leas este artículo, y además procura no mirar demasiado los dibujos ya que son muy reveladores.

Vamos con la serie más famosa de manga y anime en España, aunque es muy difícil, ya que es una serie que nunca acaba, a pesar de que se prometió su final para el tomo 36 ó 37. de todas formas, si bien la serie no ha acabado, sí que ha dado un giro radical a su contenido, volviendo un poco a sus orígenes.

Pero bueno, vayamos por partes, lo primero es lo primero, que es comentar lo que pasa. Voy a tomar el relato en el momento en el que **Célula** dice a **Trunks** que cualquiera puede aumentar su poder hasta un punto increíble, pero que eso conlleva perder velocidad, que es por donde va el cómic cuando escribo esto.

I-El Gran Torneo

Tras vencer a **Trunks**, **Célula** no lo mata, sino que le dice que tiene intención de disputar un *Gran Torneo de las Artes Marciales* en el cual participará, y que si nadie consigue vencerlo, destruirá el planeta.

Trunks vuelve y lo cuenta, mientras, **Célula** prepara el estadio y anuncia el *Torneo* por la televisión. Nuestros amigos se ponen a entrenar, el padre de **Bulma** repara al *androide* N°16 y, mientras tanto, **Son Goku** y **Son Gohan**

salen de la *Cámara del Alma y del Tiempo*.

Y comienza el combate, pero, aunque nuestros héroes pelean con valor, **Célula** resulta aplastantemente superior. Finalmente, **Goku**

sube a la plataforma. El combate es increíble, y **Goku** usa todas sus estratagemas, pero aún así no puede con **Célula**, por lo que, para sorpresa de todos, se rinde, y pasa el turno a su hijo **Son Gohan**.

II-Cuando Son Goku deja de ser el más fuerte

Gohan pelea tan bien como su padre, pero tampoco puede con **Célula**, por lo que éste, para divertirse, crea unos duplicados suyos, unos *celulillas* pequeñajos que se dedican a humillar a nuestros compañeros, ya que sólo **Vegeta** y **Trunks** son capaces de hacerles frente. **Gohan**, viendo esto, empieza a aumentar su rabia y a enfadarse, pero es cuando **Célula** mata al *androide* N°16 cuando estalla, convirtiéndose en *más que un Súper Saiyajin*.

Gohan es ahora invencible, y, tras destrozar a los *celulillas*, humilla a **Célula**, quien incluso "vomita" a la *androide* N°18 (para alegría de **Kulilin**). Ciego de ira por su derrota, **Célula** comienza a acumular energía y a



hincharse a fin de explotar y llevarse consigo el planeta.

III-La muerte de Son Goku

Pero entonces aparece **Son Goku**, quien, tras despedirse, se lleva a **Célula**, mediante la transportación instantánea, al planeta de **Kaioh**. Allí **Célula** explota, llevándose en la explosión a **Son Goku** (que sabe cómo salir

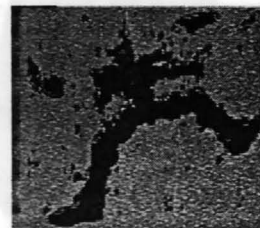


de escena, hay que concedérselo), al pobre **Kaioh** que estaba por allí tan tranquilo y al mono ese que estaba siempre en medio.

IV-La ira de Son Gohan

Cuando todos están confiados por la desaparición de **Célula** (y también tristes por la de **Son Goku**), éste hace su reaparición (como si de una película de miedo, en la que siempre el monstruo vuelve tras una aparente muerte, se tratara), matando a traición a **Trunks**.

Entonces **Gohan** se convierte, literalmente, en una máquina de matar, y, evocando a su padre, lanza un *Kamehameha* de los que hacen historia, acabando así definitivamente con **Célula**.



Tras la muerte de **Célula**, invocan al dragón **Shenron** y resucitan a **Trunks**, pero no pueden

resucitar a **Goku** porque ya fue resucitado una vez, y **Shenron** sólo puede resucitar a una persona una vez, así que parece que esta vez la muerte va en serio y es definitiva.

V-Varios años después...

...**Trunks** ha regresado al futuro, y las cosas se han calmado un poco, pero lo más importante es que nos encontramos a un **Son Gohan** adolescente en la *Orange Star High School* (o, lo que es lo mismo, la *Universidad de la Estrella Naranja*, parece que al final **Chichi** consiguió que su hijo estudiara de verdad), en una clase en la que también se encuentra **Bidel**, quien es, además de una chica encantadora y una gran luchadora, la novia de **Son Gohan**.



Cuando nos recuperamos del shock de ver a **Son Gohan** de estudiante (cosa que, la verdad, no es nada fácil), vemos cómo va a casa de **Bulma** y le pide un traje especial, ya que, en sus ratos libres, Gohan se dedica, montado en la nube **Kinton**, a hacer de súper héroe.



Tras esto nos encontramos con una nueva sorpresa, y es que, cuando **Gohan** se despidió de su madre para ir a clase, se despidió también de... ¡¡su hermanito pequeño, **Son Goten**!!



Son Goten es, entre otras cosas, clavadito a su padre, lo que incluye la inocencia y candidez que su padre tenía a su tierna edad.

Durante las clases se produce un robo, al cual, por supuesto, acude **Gohan**, pero al que también acude **Bidel**, quien se está encargando por su cuenta de mantener la ley. Tras detener a los ladrones, **Bidel** descubre la doble personalidad de **Son Gohan**.

Entonces **Gohan** vuelve a la *Capsule Corp.* y, justo cuando estaba hablando con **Vegeta**, la voz de **Goku** llena la sala. Habla a través de **Kaioh** (quien a pesar de estar muerto conserva sus poderes) e informa de que estará presente para el **XXV Gran Torneo de las Artes Marciales**.

Tras la lógica alegría de todos (incluido **Vegeta**, quien por fin podrá enfrentarse con él), **Gohan** recorre el mundo informando de la noticia, y el primer sitio al que va es a la isla del **Duende Tortuga** donde se encuentra, para su sorpresa y la de los lectores... ¡¡agarráos bien... ¡a **Kulilin** casado con la androide nº18!, por si eso fuera poco, ¡¡con una preciosa hijita!!, para los de corazón duro... ¡¡encima no tiene sus característicos seis puntos en la frente!!!, pero lo que ya acabará con el más resistente de todos es que... (os advierto que el shock puede ser mortal, el que avisa...), pues bien, nos encontramos a un **Kulilin** que tiene... ¡¡¡una



frondosa melena negra!!!!, va en serio, ¡¡¡¡**Kulilin** tiene pelo!!!!



Cuando se recupera de esa increíble visión, va al cielo, donde informa a **Piccolo**, a **Poppo** y al nuevo **Todopoderoso, Dende**.



Después de esto, decide entrenar con su hermanito, descubriendo, para su asombro, no sólo que es un luchador formidable, sino además que no tiene ningún tipo de problema para convertirse en **Súper Saiyajin** (eso sí, tras decirle a **Gohan** que quería tener el pelo como él, con la consiguiente risa de **Gohan** y posterior cara de tonto cuando **Son Goten** se convierte).



A este entrenamiento se une también **Bidel**, quien, por un comentario desacertado de **Gohan**, se corta el pelo.

Entonces vemos a **Son Goku** entrenando en el cielo (ni muerto descansa este chico), aunque no lo hace con **Kaioh** sino con **Gran Kaioh**, un miembro de su raza pero mucho más poderoso que él.



Por otra parte, **Vegeta** se está encargando de entrenar a su hijo, y lo está haciendo sometiéndolo a su mismo entrenamiento, y, al igual que **Gohan** con **Goten**, descubriendo sorprendido no sólo que es un guerrero excepcional sino que tampoco tiene el más mínimo problema para transformarse en *Súper Saiyajin*.



El resto son los entrenamientos de nuestros héroes hasta que llega el **XXV Gran Torneo de las Artes Marciales**.



VI-El XXV Gran Torneo de las Artes Marciales

Tras los preparativos, comienza una nueva edición del **Gran Torneo de las Artes Marciales**. A él acuden, entre otros, la **androide N°18**, acompañada de su **marido** y su **hijita** (quien seguro que además se enamora de **Trunks** o **Son Goten** en el futuro), por si ya se os ha olvidado (o vuestra mente no es capaz de asimilarlo, cosa bastante lógica dado el calibre del dato, el marido/padre es **Kulilin**).

Al torneo asiste también **Son Goku**, para quien la muerte no parece suponer un gran problema, aunque en esta ocasión necesita la ayuda de la bruja **Baba**, gracias a la cual (y sobre todo a sus poderes sobrenaturales) puede asistir al torneo, eso sí, con una gran aureola en la cabeza que lo identifica como *espíritu del más allá*.



Quienes no pueden participar, a pesar de lo mucho que insisten en ello, son **Son Goten** y **Trunks**, quienes deben conformarse con una edición especial del **Gran Torneo de las Artes Marciales** para niños, en la cual, obviamente, llegan a la final.



Ya en la final, y tras un duro combate, es **Trunks** quien, con astucia, consigue tirar a **Goten** de la tarima, convirtiéndose así en el *gran campeón*.

Y entonces llega el turno de los mayores, ¡ojo!, que la parte de niños no tiene desperdicio, que seguro que estáis pensando: "¡bah!, ver a niños combatiendo, qué relleno". Siguiendo con las sorpresas que nos ofrece esta nueva edición del **Torneo** (la primera fue la modalidad para niños), ahora descubrimos que ha cambiado de formato y ahora, para la gran final, en vez de con ocho finalistas cuenta nada menos que con dieciséis, con lo cual aumenta tanto la emoción como la aparición de nuevos personajes.

VII-Los finalistas

A la final, a la que, por supuesto, llegan **Vegeta**, **Son Goku**, **Kulilin**, la **androide N°18**, **Piccolo** (con un alias), **Son Gohan** (aunque con el nombre de **Great Saiyaman**), **Bidel** (la novia de **Gohan**) y su padre **Mr. Satán** (quien ganó el 24º Torneo de las Artes Marciales mientras **Goku** estaba en **Namec** y que además es más fantasma que yo (y ya es decir)), llegan también una buena cantidad de nuevos personajes.

Y estos nuevos personajes son: **Punter**, un gordo que con su sonrisa excesivamente socarrona hace ver que no pasará del primer combate; **Keela**, que es lo mismo que **Punter** pero en cachas; **Spopobitch**, que es el típico tío bestia que no tiene cerebro y sólo piensa en matar; la furia de **Spopobitch** es controlada por el cruel **Yamu**, su compañero, quien, aunque no parece tan fuerte como él, es con toda seguridad mucho más poderoso; **Jueil**, un joven de largos cabellos cuya sonrisa de seguridad (semejante a la de **Vegeta**) te hace ver que será alguien a tener en cuenta; **Kibit**, un gigante misterioso de la raza de **Kaioh** que, para colmo de poderes, no es sino el acompañante (así como **Nappa** lo era de **Vegeta**) de **Shin**. **Shin** es ese personaje que desde un principio se ve con toda claridad que va a ser uno de los finalistas y que le va a dar muchos dolores de cabeza a quien luche contra él (ya que esta vez no está claro si será **Goku** o si por el contrario y para variar (pero no mucho) será **Gohan** quien gane el campeonato). Se me olvidaba un "nuevo" personaje, **Mighty Mask** (el poderoso enmascarado), que en realidad son **Trunks** y **Goten** disfrazados (idea de **Trunks**, claro) que, dignos hijos de sus padres, no se resignan a no poder participar.

Los emparejamientos son así:

Kulilin Vs Punter



Shin Vs Piccolo



Bidel Vs Spopobitch



Kibit Vs Son Gohan



N°18 Vs Mr. Satán



¡¡¡Son Goku Vs Vegeta!!!!



Mighty Mask Vs Keela



Yamu Vs Jueil



Hasta ahora los combates van tal que así:

Kulilin le sacudió a placer a **Punter**; **Piccolo** renunció aterro-
rizado a luchar contra **Shin**, lo que sorprendió bastante al personal, teniendo en cuenta lo chulillo que es el amigo **Piccolo**; **Bidel** fue vencida por **Spopobitch** ante la mirada impotente de **Son Gohan**, en cuyos ojos había más que odio hacia el pobre **Spopobitch**.

El combate entre **Kibit** y **Son Gohan** todavía no ha empezado (bueno, seguramente ya habrá acabado pero mi información llega hasta ahí), pero se sabe que, antes de empezar, **Kibit** aconseja a **Gohan** que se transforme en *más que un Súper Saiyajin* desde el principio, lo que parece la típica fantasmada, pero entonces **Piccolo** hace su aparición advirtiendo que tanto **Kibit** como **Shin** son de la raza de los **Kaiohs**, y, más aún, que **Shin** es un **Dios** entre ellos, con lo cual, si ya estaba bien que fuesen dioses, un *Dios de dioses*...

Y eso es todo por ahora, tan sólo remarcar que por fin tendrá lugar el combate más esperado de toda la serie, el combate entre **Son Goku** y **Vegeta**. Y digo el más esperado porque, ya que ahora **Goku** ya no es el favorito de todos, **Vegeta** y **Piccolo** tienen, gracias a esa importancia casi de protagonista que han conseguido debido a sus muchos fans, el privilegio de no poder ser derrotados en un combate de categoría final con personajes secundarios (léase malos) a menos que el combate no tenga esa categoría de combate final y sea un simple enfrentamiento que obligue al personaje a seguir entrenando, y que tan sólo puedan perderlo contra otro protagonista; pero, por muy fan que se sea de **Piccolo**, se sabe de sobra que no tendría nada que hacer ni contra **Goku** ni contra **Vegeta**,



sin embargo éstos últimos es otra cosa, porque están al mismo nivel, y el hecho de que uno sea el protagonista se compensa con el hecho de que el otro es el príncipe de la raza, naturalmente más fuerte y en igualdad de condiciones superior. (Esperemos que el señor **Toriyama** se acuerde de eso y haga justicia, pudiendo nosotros así ver cómo por fin **Vegeta** destruye a **Goku**).

A continuación os ofrezco lo que, pienso, debería ser el resultado del torneo, aunque comentaré posibles variantes que puedan surgir y las implicaciones que esos cambios conllevarían.

ÁREA 88

MUERTE EN LOS CIELOS

Yoko, Kansaki, Shin Kazama... ¿os suenan estos nombres?. A alguno de vosotros puede que no, pero os puedo asegurar que forman parte de la película de anime con la aviación de trasfondo de mayor calidad que haya visto. Pero, como toda obra realizada por humanos, tiene sus defectillos, aunque hay que ser benevolente y decir en su favor que la tarea no era sencilla ni mucho menos.

Shin Kazama es nuestro protagonista, un diestro piloto que por equivocación ha dado con sus huesos en medio de una guerra civil como mercenario pilotando su propio caza, un *Vought F-8F CRUSADER*, caracterizado por sus innumerables escrúpulos aunque ello no impide cargarse uno tras otro a los ingenuos pilotos enemigos que le dejan ponerse a sus seis. El autor material de la equivocación en cuestión no es sino un malvado cegado por la codicia que en otrora dijo ser íntimo de **Shin**, **Kansaki** es su nombre y no duda en matar para conseguir sus fines. La evasión mental de **Shin** en ese infierno está encarnada en la persona de **Yoko**, una atractiva japonesa de la cual está perdidamente enamorado.

Para que **Shin** y **Yoko** puedan ver realizado sus sueño y amarse lócamente, **Kazama** ha de permanecer como mínimo un período de tres años o pagar una multa de 1500000\$. Vamos, cargarse muchos aparatos enemigos y lamentarse más por ello.

En la primera escena nuestro escrupuloso amigo destroza en

dos pasadas a una compañía de tanques con su *CRUSADER*, lo cual se me antoja difícil pues el *CRUSADER* fue diseñado para lucha aérea y no para ataque al suelo. Además está provisto de ametralladoras que expulsan munición ligera no explosiva, haciendo bastante difícil la penetración en cualquier blindaje y no digamos la explosión de un blindado, como nos ofrece esta película.

Si nuestros amigos pilotos intentan bombardear a baja altura las bases enemigas, éstas tienen un curioso sistema de supresión consistente en subir un enrejado metálico de considerables dimensiones y formidable robustez, por el cual ningún aparato es capaz de pasar... salvo el de **Shin**, como no, quien, con ayuda de su ingenio y su aparato, plegando las alas del mismo, lo logra.



1º

TRAICION EN LOS CIELOS



AREA 88



Muy bonito, pero resulta que... ¡ningún avión puede volar en esas condiciones!, pues su aerodinámica cambia radicalmente y además el plegamiento alar sólo se puede hacer en tierra y con fines de ahorrar espacio.

También resulta desconcertante ver cómo un misil es disparado y observar que tarda en hacer blanco, quedándose detrás del aparato para desesperación del piloto que intenta en vano evitarlo, e inevitablemente estallar y con él, el aparato. No es cierto porque un misil de guía infrarroja vuela a una velocidad de tres o cuatro veces la del sonido, mientras que un caza en la mejor de las condiciones en combate evolucionante rara vez supera el *Mach 1*.

Pero no todo van a ser críticas, la fidelidad con la realidad junto con la calidad del dibujo llega a ser tal que roza la perfección. Sirvan como ejemplos la escena del aterrizaje del *CRUSADER*, al inclinar el ala 8 grados, dispositivo con que contaba el *F-8* para reducir su velocidad de aproximación al portaaviones, pues era un avión embarcado de la *U.S. NAVY*; o también las fases de la guerra moderna: previo contacto con aviones enemigos expulsan el dispositivo externo de combustible para mejorar su maniobrabilidad en combate, seguido de intercambio de misiles de largo alcance, continuado de combate evolucionante, cuando deben buscar las seis del enemigo, herencia de las tácticas de

combate de la *I Guerra Mundial*, posición óptima de ángulo de tiro.

Concluyendo, seguro que si la véis o la habéis visto os preguntaréis por qué antes del despegue conectan a los aparatos unos tubos, bien, estos tubos se denominan A.P.U. (unidad de potencia auxiliar), puesto que algunos aparatos necesitan de una corriente de aire a presión para la ignición de la turbina.

Área 88, de Kaoru Shintani, ha visto la luz en *España* de la mano de Chiqui Vídeo, y se compone de tres películas, de las cuales, las dos primeras, *Traición en los cielos* y *Sendero de lobos*, tienen al final un breve trailer de la siguiente, con la particularidad de que este trailer está en versión original, sí, sí, en japonés, pudiendo nosotros así oír las voces originales de Shin, Yoko, Kansaki o Mickey (un piloto americano amigo de Shin); la tercera cinta, *Espejismo abrasador*, no tiene este trailer (obviamente) pero es la más larga y con la cual acaba la serie (un final bastante sorprendente, todo hay que decirlo). Además, las tres películas tienen una música bastante acertada, con la particularidad además de que están cantadas en inglés, con lo que, si bien no es fácil entenderlas, sí que hay más posibilidades de hacerlo pues el inglés es un idioma que en *España* se domina bastante más que el japonés (y encuentro especialmente buena la canción *How far to paradise* que abre la primera de las películas).

En definitiva, si os gusta el anime y además la aviación no desaprovechéis la oportunidad de conseguirla, pasaréis un buen rato intentando desvelar cuándo podrá estar Shin con Yoko y si alguna vez podrá dejar ese infierno llamado Área 88.

Manolo

MINAMI 13

TOP SECRET

... y dale con los protagonistas

Aquí estoy de nuevo en otro **TOP SECRET**, que, por cierto, fue una de las secciones de las que la gente más me hablaba en sus cartas. Mi trabajo esta vez es completar un poco dos de ellos, en concreto los de *La polémica de los nombres* y *¿Realmente vamos con el protagonista?*.

Sobre el primero me queda poco por decir, ya que creo que estaba muy completo y que expresaba objetivamente los pros y contras de ambas corrientes, sólo decir, como contestación a todas las preguntas que me han hecho en las cartas, que **personalmente prefiero los nombres originales**, y que no me gusta mucho que los castellanizen (aunque si lo hacen tampoco me preocupó mucho).

Si hay más que hablar sobre el artículo de los protagonistas, ya que creo que se notó claramente que me quedé sin espacio en el artículo, sin poderlo terminar a gusto. Y esa terminación consiste, principalmente, en hacer un resumen general de las preferencias actuales para con los protagonistas de las series, preferencias que han cambiado muchísimo con respecto a las de hace no demasiados años.

Concretamente, yo recuerdo algunas películas o cómics en las que el protagonista era **perfecto**, no se equivocaba jamás, sólo le faltaba un triángulito encima de la cabeza, lo sabía todo, calculaba a la perfección los tiempos para hacer algo, manejaba sin problemas a los malos...y además lo hacía todo sin despeinarse siquiera, era... ¡pues eso, perfecto!

Pero de pronto algo cambió, *James Bond* empezó a equivocarse de vez en cuando, *Superman* comenzó a perder peleas (y hasta a morir (con su consiguiente resucitación para vender más, claro)), hicieron su aparición películas y cómics con protagonistas y aventuras relativamente normales... algo raro estaba pasando en este mundo hecho para súperpersonajes.

Y es que la gente se hartó,

estaba hasta el moño de ver a gente volando, reconociendo bombas por el olor o haciendo cosas en definitiva del todo imposibles. La gente quería ver cosas posibles y hasta lógicas, cosas que pudiesen suceder realmente, algo que pudiese incluso ocurrirle a ellos, empezaron a proliferar los protagonistas **humanos**, que se equivocaban, tenían miedo, perdían...

El cambio llegó a todas las escalas, los viejos héroes perfectos tuvieron que bajar de su nube y mancharse de barro como todo el mundo, los protagonistas empezaron a ser normales o en algunos casos incluso unos "mierdecillas", se iniciaron las situaciones realistas o lógicas (aunque guardando siempre algo de ciencia-ficción); resumiendo, comenzó a haber protagonistas de todos los estilos, capas, estratos, gustos y preferencias.

Y os preguntaréis: "**¿Y qué carajo tiene esto que ver con el manga y el anime?**". Pues es muy simple, es una de las causas (creo) de que las series japonesas hayan llegado de esa forma tan arrolladora.

¿Os habéis fijado alguna vez en un manga o anime japonés?, en una gran mayoría de los casos el protagonista no es ni muchísimo menos perfecto, es más, incluso en las series tipo *Zodiac Saints* o *Dragon Ball* (en las que los protagonistas vuelan, lanzan rayos, viajan a otros planetas, etc), estos mismos protagonistas lo pasan realmente mal, no siempre saben qué hacer, pierden, son humillados, tienen que trabajar duro para mejorar... Para que vamos a hablar entonces de las series como *Touch* o *Maison Ikkoku*, en las que los protagonistas son **completamente normales, totalmente humanos** (increíble pero cierto), no vuelan, ni son superfuertes, ni lanzan bolas de energía, son simples y meros humanos que sufren, se esfuerzan, piden ayuda, se enamoran...

De todas formas, siempre se tiene en cuenta que todo es ficción, y que por tanto es altamente probable que la serie acabe bien, es

decir, que el chico se case con la chica o que el equipo gane el campeonato (aunque no siempre es así). Es por eso por lo que creo que tiene tanta aceptación otro tipo de serie en la que el protagonista es alguien con alguna característica especial (como **Kyosuke** en *Kimagure Orange Road* o **Ranma** en *Ranma 1/2*), aunque en el fondo es una persona normal, con sus mismos defectos y problemas.

De todas formas, por muy bien que te caiga un protagonista, siempre cabe la posibilidad de que algún coprotagonista te guste más, ya que la variedad de personajes y personalidades hace más variada e interesante una serie (por ejemplo, en *Ranma 1/2* a mí **Ranma** me cae muy simpático, pero no tiene ni punto de comparación con lo que me gusta **Ryoga**, y no es que **Ranma** sea perfecto o tenga alguno de los defectos que he dicho, es simplemente que la personalidad de **Ryoga** y el personaje en sí me gustan más, aunque no sea el protagonista); igualmente, que un protagonista te caiga mal no significa que sea el que peor te cae de la serie, puede haber un coprotagonista al que odies a muerte (de nuevo un ejemplo, en *Dragon Ball*, a mí **Goku** no es que me caiga muy mal, de hecho aún me gusta (aunque no tanto como **Vegeta**), pero a **Son Gohan** es que no lo puedo ni ver, sin ser demasiado diferente a otros personajes de la serie, pero mira, me cayó mal desde el principio y...).

Y creo que con esto ya lo dejo todo zanjado, de todas formas estoy abierto a debate, espero que me mandéis vuestras opiniones sobre este u otros temas tratados en **TOP SECRET** o en otras secciones (o incluso sobre cosas que no se hayan comentado y que se os ocurran o sobre las que queráis decir algo) para que podamos seguir escribiendo y debatiendo temas de actualidad o que os preocupen.

Lázaro Muñoz

KATSUHIRO OTOMO

PESADILLAS

Probablemente casi todo aficionado al manga o a los cómics en general ha leído o visto algo de **Akira** pero... ¿qué hubo antes de **Akira**?

Otomo se inició en el manga en 1973 con la adaptación de **Mateo Falcone**, se dedica principalmente a la realización de historias cortas, de las cuales se han publicado varias en *el Vibora*, habiendo aparecido ya un tomo recopilatorio con el título de **Memorias** y, en el *Cimoc* 141, se publicó **Adiós a las armas**, aunque en su versión americana coloreada.

En 1979 comenzó su primera obra larga: **Fire Ball** (publicada en *el Vibora*), la cual no llegó a concluir al comenzar al año siguiente la publicación de **Domu** (**Pesadillas**, aunque realmente significa **Sueño Infantil**). Ésta fue premiada en 1983 con el premio de ciencia-ficción de *Japón*.

La historia narra el enfrentamiento entre un viejo, **Cho-San**, y una chica, **Etsuko**, ambos con poderes psíquicos (¿os suena de algo?). Aunque comienza despacio y un poco liosamente, una vez entrados en situación, la acción se dispara sin dejarnos un momento de respiro casi hasta el final. Verdaderamente es una historia redonda, un dibujo excelente, el argumento es bueno, continuas sorpresas que te dejan sin aliento, mezcla de ternura con violencia salvaje (y si no, cómo llamarías a partirle la cabeza a uno contra la pared). Merece destacar la abundancia de personajes secundarios bien desarrollados, a los que acabamos tomando afecto

(aunque por poco tiempo...). Además, tiene un final muy bueno, aunque te deja con ganas de más.

En definitiva, es una obra muy bien hecha y que merece bastante la pena.

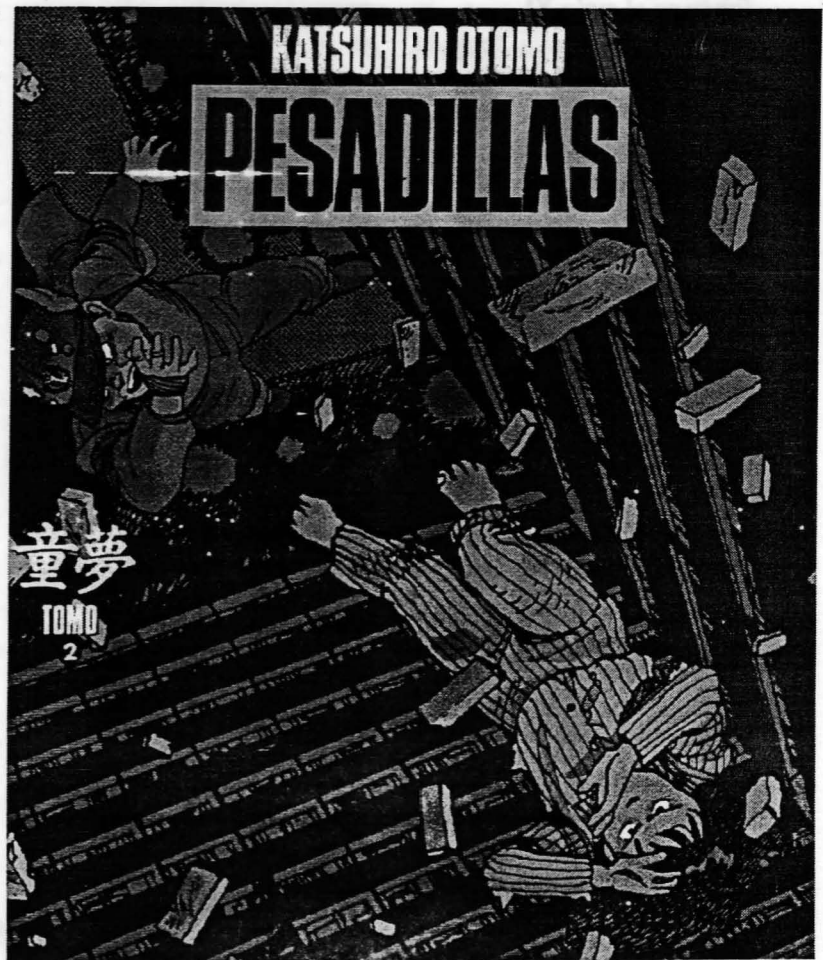
Pesadillas ha sido publicada por **Norma Editorial** en la *Colección Blanco y Negro*, números 14, 17 y 19.

Lo mejor: El trabajo de **Katsuhiro Otomo**.

Lo peor: El formato, demasiado grande; es un poco caro.



Francisco Molinero



EL CAMINO DEL TÉ

Como prometíamos en el primer ejemplar de **Minami** (pese a que éste se dedicó monográficamente al manga y al anime), tendremos una sección dedicada a las costumbres y a los tipismos japoneses, (a no ser, claro, que os parezca una mala idea, ya sabéis quién tiene la última palabra en todo esto).

Como primer plato, hemos decidido comenzar con algo tan popular y atractivo como es la tradición del té. Esperamos que os guste...

...Y para empezar, algo de leyenda

El té, (**O-Cha**), fue por primera vez introducido en el *Japón* en el siglo XI.

Según cuenta la leyenda, un príncipe indio, llamado **Bodhidharma** (en japonés **Daruma**), llegó a *Japón* en su afán por extender la secta budista **Zen**. Dedicando su vida a la meditación, un día se quedó dormido (¡después de nueve años de continuo meditar!). Avergonzado por semejante abandono, (¿quién no aguanta nueve años sin dormir?), decidió cortarse los párpados y arrojarlos al suelo. Pasado un día, de los párpados surgió una extraña planta (la del té, claro).

Empapando agua en las hojas y bebiendo de la misma, **Daruma** se sintió de nuevo con fuerzas para continuar con su meditación (es por eso que las hojas de té tienen forma de párpado, y que la infusión que se obtiene con ellas nos quita el sueño).

La ceremonia del té, el Cha no yu

Lo que habitualmente es conocido por los occidentales como *La ceremonia del Té* no existe como tal, dicho término fue aplicado durante la permanencia americana en el archipiélago por éstos, sólo la sensibilidad y la estética de este acto hizo que fuera calificada de esta forma. El hecho es que, de guiarnos por tal criterio, muchos más actos cotidianos en la vida del *Japón* deberían calificarse de "ceremonia"; ya sabéis que los japoneses son capaces de hacer de cualquier cosa un acto de singular belleza.

¡¡A propósito!!, **Chanoyu** no significa ceremonia ni nada parecido, literalmente quiere decir *agua caliente para el té* (como quizá muchos sabéis, hay un término particular para el agua fría, *mizu*, y otro para el agua caliente, *yu*, que es el que se usa en este caso).

Se califique como se califique este "acto social de la toma del té", podemos decir de él que tiene múltiples posibles variantes, según sea la época del año, según el tipo de té (más o menos formal), etc. La (escasa) decoración variará según la estación del año, lo mismo podremos decir del bol, por ejemplo, que será más plano y abierto durante el verano, y más cerrado en invierno, favoreciendo así la retención del calor. Igualmente, el té se denominará de una u otra manera según la ocasión en que se tome aún tratándose del mismo tipo. Por ejemplo,

al té que se toma para la celebración del nacimiento de Buda se le llama **Amacha**.

¿Es tan complejo tomar el té?

El **Chado** (camino del té) es un término acuñado a partir del siglo XV que define todo el estudio y la disciplina necesarios no sólo para el dominio de la técnica de la preparación y toma del té, sino también la fabricación de los utensilios necesarios, los conocimientos arquitectónicos de diseño de salones y jardines, los correspondientes a poesía y literatura en general para la creación de *haikus*, los caligráficos para la elaboración de los rollos que decoran el recibidor o *tokonoma*, etc, etc, y más etc (¿alguien se estaba pensando que esto de la ceremonia del té no debía de ser algo tan complicado?).

Los principios fundamentales del **Chado** se reúnen en **Wa** (ceremonia), **Kei** (respeto), **Sei** (pureza, entendiéndose por ésta no sólo la espiritual sino también la física) y **Jaku** (paz interior).

El Té (la planta y las formas de consumo)

La planta de té utilizada para la ceremonia tiene su origen en *China*. Inicialmente, era usado por monjes **Zen** como eficaz estimulante, ayuda en el estudio y la meditación. Fueron precisamente estos monjes los que la introdujeron en *Japón*, como ya hemos comentado anteriormente.

Se dice que existe una cierta diferencia en el sabor del té según la parte de la planta de la que procede la hoja de que se extrajo (imagino que la diferencia radicará en que las hojas de nacimiento más reciente serán más frescas y jugosas, mientras que las de la parte más baja del tallo, que reciben menos sol y son más "añejas" serán las de sabor más amargo y fuerte, pero todo esto es especulación mía). De todas maneras, aunque parezca paradójico, no es en sí el sabor del té lo que más tiene, sino al forma en que se hace.

Aparte de esto, hay muchos tipos de té, y muchas formas de tomarlo, así, encontramos el *té verde* (*ryoku-cha*), el *combinado con arroz* (*genmaicha*), el *polvo de té* (*kocha*), el *té de gran calidad* (*gyokurocha*), etc, etc, etc...

El Chabana

El adorno floral que preside la segunda parte de la ceremonia dista considerablemente de la suntuosidad del *Ikebana* (no olvidemos, claro, "suntuosidad" dentro de los cánones japoneses). Este adorno es llamado *Chabana*, y es de una patente sencillez, el adorno floral debe figurar como un elemento natural dentro del grupo, debe parecer que "creció" ahí. Habitualmente está formado por pequeñas hortensias, aunque podemos encontrar cualquier tipo de flor siempre en función de la estación del año en que nos encontremos,

en cualquier caso, la flor deber ser pequeña y discreta.

¿Una piedra caliente antes del té?

El *Kaiseki* o *piedra caliente* es un pequeño tentempié que se ofrece al visitante, y que, en contra de lo que su nombre sugiere, debe ser apetitoso, discreto, suave y sabroso, preparado de una forma especial que haga que entre antes por los ojos que por la boca (un consejo, a menos que vayáis acompañados por *Roschild*, a mí no se me ocurriría pedir *Kaiseki* en un restaurante, siempre y cuando no deseéis vivir en la indigencia durante el resto del mes).

La importancia de tomar el té

Es importante considerar la particularidad de la ceremonia del té dentro de las costumbres japonesas. Siendo como es el nipón un pueblo fuertemente jerarquizado, la ceremonia del Té es capaz de agrupar al mismo nivel a todas las escalas sociales, el hecho de que las puertas de los salones sean tan pequeñas tiene su origen en la edad media japonesa, su reducido tamaño hacía que los samurais se vieran forzados a abandonar sus sables en la puerta, dejando atrás de esta forma el rasgo más diferenciador de su casta (y si

no, sí al menos el más visible y cortante).

Por otra parte, la esencia que podemos entresacar de la ceremonia del Té es la posibilidad de obtener unas horas de relajación y concentración entre la actividad cotidiana. Esta conducta adquirida que aporta la realización habitual de la ceremonia, hace que ésta pueda ser extrapolada a nuestra vida. Es por esto que todo lo que de positivo aporta el *Cha-no-yu* pierde por completo su sentido si todo lo aprendido, capacidad de relajación, de concentración, no se manifiesta más allá, en nuestro mundo cotidiano. Al fin y al cabo, este breve momento supone un "tiempo muerto" en nuestra ajetreada vida diaria, en el que dedicarnos a la contemplación de las cosas aparentemente más insignificantes, y al disfrute de nosotros mismos y de aquello que va más allá de lo meramente material.

...Y esto es todo... al menos para empezar. De todas maneras, es posible que os surja alguna pregunta al respecto, que podáis aportar algún dato curioso a lo dicho (o, simplemente, que nos queráis taladrar con críticas sin piedad). Para cualquier cosa, ya sabéis, ¡animáos a escribirnos!

Ricardo López

LEDA

LA FANTÁSTICA AVENTURA DE YOKO

Esta fabulosa película comienza con una chica componiendo una canción y revelándonos su amor por un chico de su instituto. Esta chica se llama **Yoko**, y es una estudiante con poco valor y voluntad, por eso está componiendo esa canción, una vez está terminada se decidirá a declarar su amor a ese chico.

Una vez acabada la canción, **Yoko** se encuentra con ese chico en el parque, se pone la canción en el walkman para darle ánimos y... no se atreve. Enfadada consigo misma, en ese momento desea no estar allí.

Y de pronto algo extraño sucede, todo empieza a deshacerse y de pronto **Yoko** se ve volando en una especie de limbo, en el que además aparece un extraño ser que parece intentar capturarla. Pero **Yoko** consigue escapar de ese extraño limbo, y va a para a una especie de bosque, en el que se encuentra a **Ringham**, ¡un perro que habla!

Una vez se ha acostumbrado a que un perro hable, éste le cuenta que ella debe ser de **Noa** (la Tierra), y que se encuentra en el mundo de **Ashanti**, y que seguramente ha podido realizar el viaje interdimensional gracias a que el **General Cell** (tirano soberano de **Ashanti**) está intentando invadir **Noa** y hay una pequeña puerta interdimensional abierta, además, **Ringham** también le dice que su extraño aparato (el walkman) parece tener algo que ver, entonces aparecen unos extraños robots que intentan capturarla al grito de: "¡Entréganos el corazón de

Leda"; pero, durante la lucha, **Yoko** cae dentro de una flor (de una flor gigantesca, como todas las de ese bosque), y cuando sale lo hace convertida en una guerrera que acaba con casi todos los robots, aunque los que consiguen escapar le roban el walkman. **Yoko** no comprende



cómo ha podido transformarse así y luchar como lo ha hecho, y es entonces cuando **Ringham** le dice que parece estar protegida por **Leda**, por lo que debe poseer el corazón de **Leda**, que es la llave para acceder al poder de **Leda**.

Yoko y **Ringham** se lanzan tras los robots para tratar de recuperar el walkman, ya que seguramente eso es el corazón de **Leda**, pero envían refuerzos, y sólo se salvan gracias a la intervención de **Yoni**, que se presenta como sacerdotisa de **Leda** y que les cuenta su intención de atacar a **Cell**, antaño un sacerdote de **Leda** que los traicionó y exterminó.

Yoko y **Ringham** deciden unirse a ella para tratar de salvar no sólo a **Noa** sino también al mundo de **Ashanti**, por lo que **Yoko** decide, prescindiendo del walkman, intentar descubrir y utilizar el poder de **Leda**...

Y no voy a contar nada más, tan sólo diré que esta película, de aproximadamente una hora, es francamente buena, ya que, aunque tiene una música que deja un poco que desear, tiene para compensar un dibujo muy vistoso y bien trazado además de un guión bastante coherente y entretenido. Es de la **Toho** y su traducción al español ha sido realizada por **Chiqui Vídeo**. Personalmente, la recomiendo.

Lázaro Muñoz



A TRAVÉS DEL ESPEJO

O CRÓNICA DE UNO AL QUE NO LE GUSTA EL MANGA

Debo reconocerme como un gran amante de *Oriente*, de su cultura, de su arte, su tradición, así como un gran fan del cómic. Así pues, sumando estos dos factores de mi persona, sería de suponer que el manga y el anime deberían gustarme, pero no es así.

Siendo claro, considero al manga un subproducto puramente comercial, un producto de mercado simplemente y vergonzoso que habiendo tal cantidad de cómic de gran calidad, no lo publiquen las editoriales por publicar manga. Si bien el objetivo principal de cualquier empresa es obtener los mayores beneficios posibles, y si pueden obtenerlos con menos trabajo que otros, tanto mejor, e, indudablemente, una editorial produce lo que el público demanda, así pues no se le puede achacar a éstas.

El verdadero culpable de esta invasión manga es el público que lo pide, lo cual es lamentable, a mi entender, puesto que en muchos casos el cerrarse sobre esta clase de producto les cierra el camino para abrirse a otras clases de material, mucho más nuestro, y con un mayor nivel técnico y narrativo. Aunque, al mismo tiempo, el manga puede servir como rampa de lanzamiento para las nuevas generaciones, que, empezando con manga, podrían en un futuro convertirse en potenciales lectores de esos otros productos antes mencionados.



Pero vamos a ver, un cómic, a la larga, es como un libro o una película, por bonito que sea, debe contar una historia, debe decir algo al lector, como persona. Pero qué es lo que a mí me dicen una serie de señores con armadura que se dedican a pelearse prácticamente sin motivos, durante eternas batallas (que duran días), o un grupo de futbolistas que cada vez que chutan tarda la pelota media hora en atravesar el campo, y a los que les pasan unas cosas bastante poco creíbles, en fin, que mucha línea cinética y pocas nueces.

Si bien hay ciertos mangas que, aunque no se diferencien de los anteriormente dichos, intentan decir algo, o incluso se centran en una buena historia, con lo que consiguen que, aún sin tener un gran trasfondo, puedan por lo menos cumplir una función y así divertir a la gente.

Así pues, parafraseando a Maurice Matervlick, "*A veces no nos dan a escoger entre las lágrimas y las risas, sino sólo entre las lágrimas, y entonces hay que saber elegir entre las más hermosas*"; o sea que dentro de lo que es el manga hay cosas verdaderamente interesantes, y es función de cada uno el saber elegir las. Aunque yo (claro que esto es sólo una opinión personal) nunca dejaré de pensar que el manga en general es basura, poco interesante, de un bajo nivel técnico en dibujo y escaso nivel narrativo. Claro que esto lo dice alguien que considera *Akira* una obra maestra tanto del cómic como del cine de animación, lee el *Gon* con verdadero entusiasmo y se despierta todas las mañanas aposta para ver *Ranma 1/2*.

Manolo del Olmo



PANDORA

Trilogía Erótica

Dibujos animados... no siempre para niños

Con el nombre de la primera mujer (según la mitología griega) dándole título, y una portada que, en principio, podría prestarse a confusión, me dispongo a desnudar aquí una película que, a pesar de estar realizada con el "inocente" arte del dibujo animado, no se destina precisamente al público infantil.

Quizás sería capaz de pasar del todo inadvertida en un vídeo club para cualquiera, excepto para un aficionado al anime que distinga con facilidad el dibujo de estilo nipón. Semi camuflada entre los videos de dibujos animados, sin duda por un despiste del encargado, y con cándidos tonos rosáceos en su carátula, descubrí una cinta en la que anteriormente no había reparado, se trataba de... **Pandora**. Ya en mis manos, examinada más de cerca, la "peliculita" no cesaba de sorprender. Se titulaba **Trilogía Erótica** y las imágenes que más tarde hallé en su dorso corroboraban que el titular de **DIBUJOS ANIMADOS PARA ADULTOS** que se leía en la carátula era totalmente cierto...

Dicha película está dividida en tres historias que, aunque pertenecen a

una misma cinta, no guardan ninguna relación argumental entre sí, pero todas encabezadas por una presentación tan original como sobria, consistente en un fundido negro, sobre el que aparecen pasajes de *La Biblia*, cómo no, del *Apocalipsis*, en latín clásico, aderezados de fondo con solemnes cantos gregorianos, propios del más religioso monasterio románico.

La primera parte de la trilogía se titula **El Bosque Oscuro** (*The Dark Forest* en la versión original que ha llegado a España desde Norte América). En ella dos jóvenes se ven envueltos en una historia de terror con claras referencias al *Diablo* y al *Satanismo* (¿alguna vez os habéis preguntado por qué los japoneses reproducen en tantos guiones aspectos que



MINAMI 20

rememoran al *Señor del Mal?*), donde aprenderán, aunque demasiado tarde, que el mal se puede esconder tras los tentadores labios de una bella y grácil doncella, capaz de hacer caer en el pecado hasta a un sacerdote.

En la segunda historia, titulada **La Viuda Negra** (*The Black Widow*), nos encontramos con una muchacha tímida y recatada, hasta cuyo poder llegará una especie de amuleto, mediante el cual será poseída por el espíritu de... *Pandora* (¿os suena de algo?). Quizás, ya que este capítulo es el centro de la película, dé título a la trilogía. Desde que nuestra protagonista lleva la joya y el ya citado espíritu entra en su cuerpo podéis imaginaros lo que sucede, aunque si no yo haré una pequeña síntesis: ¿qué hace un espíritu proveniente de la dimensión del placer, que durante millones de años se ha visto despojado de un cuerpo mortal con el que satisfacer sus más recónditos deseos, y de repente tiene la oportunidad de apoderarse del de una joven dulce y agraciada?. Pues ya me contaréis...

Y finalizando el recorrido por esta triple travesía erótica, nos sorprende la última, pero no por ello de menor calidad de sus historias. Su título es **Sombras Vivientes** (*The Living Shadows*, si mal no recuerdo), y nos narra el capítulo de la vida de un chico que un día conoce a una muchacha en un frío día de invierno, y le regala su bufanda. Desde este momento la

muchacha le estará muy "agradecida" y se convertirá en una obsesión para él, quien finalmente dejará a su mujer para irse con ella, y no sólo con ella...

De los tres capítulos citados, sería muy difícil elegir sólo uno como superior a los otros, ya que los tres forman parte de una obra difícil de interpretar dada su temática. Pero lo que está claro es que en el apartado de mejor guión, la primera historia tiene



el argumento más fluido y cinematográfico, mientras que la segunda disfruta de, quizás, el mejor dibujo (¡ojo!, las otras dos poseen un magnífico grafismo), y la tercera y última encierra una pequeña reflexión que le ayuda a ganar muchos puntos (puede recordar un poco a las moralejas de las fábulas, aunque desde un plano muy superior).

En nuestro país la cinta está distribuida por la compañía de cine pornográfico **Serenna Sex**, y lo único que se puede averiguar sobre sus autores es el nombre del director y productor: **Arthur King** (¡vaya por Blas!, ¿desde cuándo se dedica el honorable *Rey Arturo* a estos menesteres?) y el nombre de la productora que posee el

copyright de la película es **Excalibur Entertainment**, con fecha de 1986.

En resumen, podéis observar que los dibujos animados no son siempre para niños, los hay destinados a adolescentes, a adultos, y de muchas y diversas temáticas, lo que demuestra que las protestas de los padres, molestos por la violencia de **Dragon Ball**, con el fin de que esta magistral serie fuese anulada de la

programación eran una burrada. Como mucho podrían pedir que fuese cambiada de horario, con el fin de que no entrase dentro del espacio infantil, aunque, ¿no les resultaría más fácil prohibir a sus hijos, y no a toda España, que viesen la serie?.

Ya sabéis, si queréis ver el anime desde otro punto de vista distinto al convencional, representado por *Goku*, *Ranma* y *Saeba San*, puede ser que **Pandora** os sirva de ayuda.

Juan Luis Sáez



El Puño de la Estrella del Norte

La interminable búsqueda del pobre Kenshiro

Horuto no Ken, traducido como **El Puño de la Estrella del Norte** fue uno de los primeros mangas que se publicaron en España (y uno de los primeros éxitos también) de la mano de *Planeta de Agostini*, mientras que su AOV ha tardado algo más en presentársenos, esta vez de la mano de *Manga Video*, convirtiéndose así en la segunda serie (la primera fue **Akira**) de la que podemos encontrar tanto manga como película en España.

Ambas nos cuentan las aventuras de **Kenshiro**, llamado **Ken** para abreviar, un joven luchador que domina el *sagrado arte marcial de la Osa Mayor* y que se dedica tanto a buscar a la humanidad y el modo de salvarla como a buscar venganza.

¿Y cómo un hombre de tan nobles ideales (como es buscar la salvación del mundo) puede también dedicarse a buscar a un hombre para matarlo e ir aplastando cabezas y destripando a gente por el camino?. Muy sencillo, y con la explicación pasará a comentar el manga.

Ken era el típico chico inocentón, simplón y pavo que se dedicaba a estudiar con su padre, **Ryukén**, y a vivir feliz con su novia, **Yuria**. Pero, una vez acabado su entrenamiento, su padre murió, siendo entonces cuando el hasta ahora su mejor amigo, **Shin**, decidió que, una vez muerto **Ryukén**, ya no existía nadie capaz de vencerlo, con lo que podía hacer lo que quisiese, siendo una de esas cosas tener a **Yuria**. **Ken**, por supuesto, no iba a aceptarlo, así que **Shin** tuvo que darle una paliza de las que hacen historia, además, para oír a **Yuria** decir que lo amaba (a **Shin**), se dedicó a hacerle agujeritos a **Ken** en el

pecho siguiendo el orden de las estrellas de la constelación de **Ken**, la **Osa Mayor**. Una vez **Yuria** lo dijo, **Shin** se la llevó con él, abandonando a un más muerto que vivo **Ken** a su suerte.

Años después, un misterioso joven salvaba a un pueblo (y en especial a una chica llamada **Lynn**) de una banda de saqueadores asesinos. Ese misterioso joven era, por supuesto, **Ken**, que ya no tiene nada de simplón ni pavo (y a ver quién no después de que tu mejor amigo te dé una paliza y se lleve a tu chica) a quien se le



une un pequeño ratero llamado **Bat**. Poco después, **Ken** vuelve a salvar un pueblecito (y en especial a un viejo que también se preocupaba por el futuro del mundo) de otro grupo de saqueadores pertenecientes a la misma banda que la anterior. Ante esto, **Ken** decide eliminar al jefe de susodicha banda, un tal **King** (Rey). Tras matar a los jefes de su banda, **Pica**, **Diamante**, **Trébol** y **Corazón**, **Ken** se encara con **King**, que no es otro que **Shin**.

Si **Ken** domina el *sagrado arte marcial de la Osa Mayor*, **Shin** domina el *sagrado arte marcial de la Cruz del Sur*, y si **Ken** posee el **Puño de la Estrella del Norte**, **Shin** posee el **Puño de la Estrella del Sur**,

por lo que el combate extraordinario. De todas formas, no diré si gana **Ken**, vence **Shin**, empatan, se vuelven a hacer amigos o alguna causa exterior les impide terminar el combate, aunque sí diré que **Ken** vuelve a encontrarse con **Yuria** (que estaba con **Shin**), pero que dicho reencuentro no es tal y como él lo esperaba.

Y aquí es donde, según mi opinión, debería acabar la serie, ya que para mí **Shin** era el rival, la persona realmente interesante como contrincante en la serie. Sin embargo, la serie continúa, y de nuevo tenemos a **Ken** luchando contra un grupo de *Boinas Verdes* que pretende crear una nueva raza, la raza de los *elegidos*, encabezados por un siniestro coronel con *poderes psíquicos*. Además, en esta aventura tenemos el reencuentro entre **Ken** y **Lynn**.

Las aventuras de **Ken** siguen en *Japón*, pero no aquí, por lo que espero que *Planeta Agostini* se decida pronto a cumplir lo que dijo de publicar la continuación de sus aventuras (aunque hay que ser realistas y, en el mejor de los casos, esperarlo para dentro de un par de años como muy pronto).

Ya más recientemente ha salido la AOV de **Horuto no Ken**, que viene a ser prácticamente lo mismo que el manga (hasta la pelea con **Shin**, aunque sin ser éste el combate final), sólo que añadiéndole unos cuantos personajes más.

La película empieza más o menos igual, la traición de **Shin**, el rapto de **Yuria** (aunque en la película la llaman **Julia**), la salvación de **Lynn** y el pueblo por parte del misterioso joven que resulta ser **Ken**, etc, aunque

hay cosas que son diferentes (como que **Bat** no es un ratero y además no se le une). Pero a este comienzo hay que añadir un par de personajes nuevos, como son **Jagi**, hermano de **Ken**, que lo envidia por ser más fuerte que él y lo odia desde que un día **Ken** le destrozó la cara, y **Raoh**, hermano mayor de **Ken** y que, sorprendido por que su padre no lo elige a él como **Puño de la Estrella del Norte**, lo mata y pide a los dioses una prueba de que él es en realidad el **Puño de la Estrella del Norte**, teniendo una visión de destrucción.

Aparece además otro personaje, **Ray**, que está buscando a un hombre con siete cicatrices en el pecho para matarlo pues violó y secuestró a su hermana el día de su boda, y que domina una extraña y poderosa técnica que le permite usar sus dedos como si fueran unas extremadamente afiladas cuchillas. Cuando **Ray** y **Ken** se encuentran, éste consigue convencerlo de que no es él el causante de su sufrimiento, y ambos se alían para buscarlo.

El misterioso hombre de las siete cicatrices en el pecho resulta ser **Jagi**, quien a usurpado la personalidad de su hermano. Cuando **Ken** descubre que además **Jagi** es el causante de sus principales problemas, se cabrea por primera vez en la película, y, la verdad, es bastante espectacular. Además aquí vuelve a aparecer **Lynn**, que resulta ser uno de los seres elegidos para traer de nuevo la esperanza y la vida al mundo.

Mientras tanto, **Raoh**, que ha creado un ejército y se está dedicando a destrozarse el mundo y a otros ejércitos y bandas, se enfrenta a su último obstáculo, el imperio creado por **Shin**. Aquí se encuentra uno de los principales fallos de la película, ya que, aunque el combate no se ve, se sabe que al final **Shin** sigue vivo, por lo que se supone que debe haber ganado ya que

hasta ahora **Raoh** había matado a todos los luchadores con los que se había enfrentado, sin embargo, **Raoh** no sólo también sigue vivo sino que además se lleva a **Yuria**, por lo que en realidad debe haber sido él el ganador de la confrontación, así que, si en la peli lo explicaran un poquito mejor, no estaría de más.

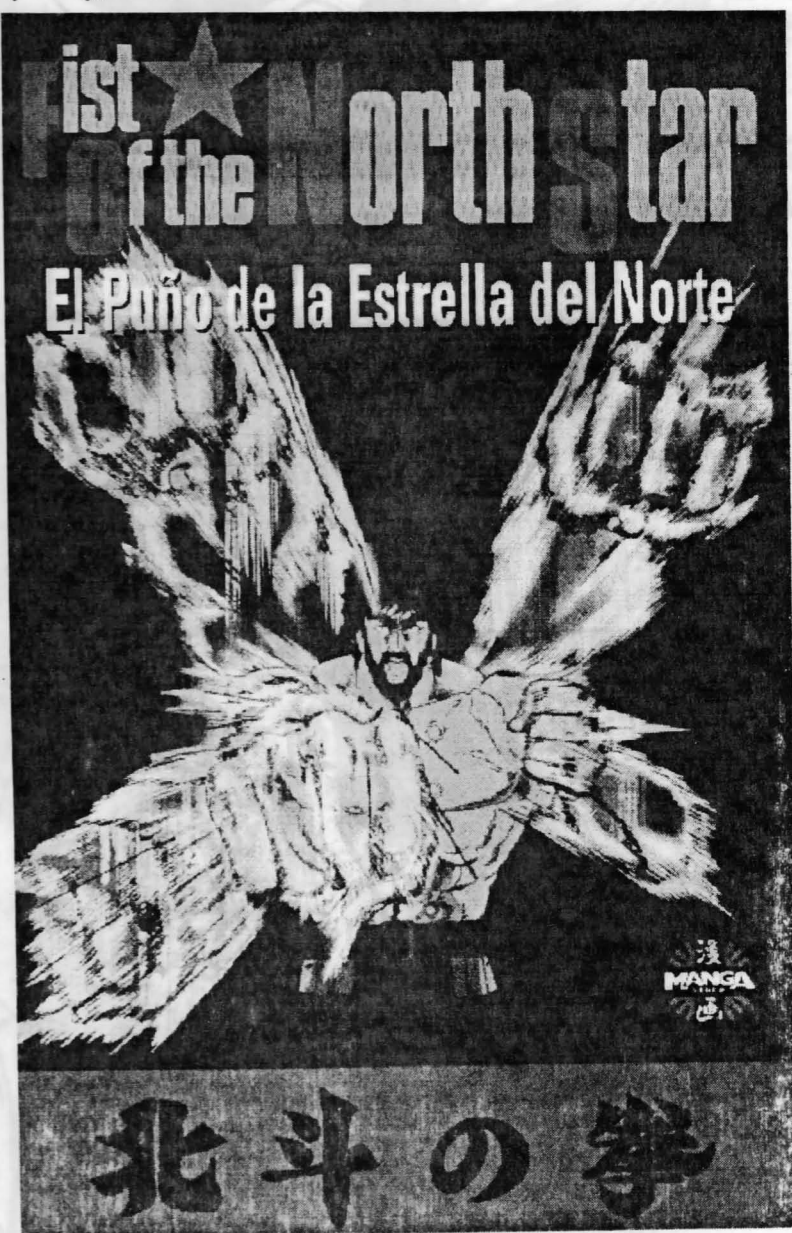
Así pues, **Ken** y **Shin** vuelven a encontrarse, siendo el resultado del combate el mismo que el del manga, aunque siendo diferente el reencuentro con **Yuria** (obviamente, ya que no hay tal reencuentro).

Tras el combate entre **Raoh** y **Ray**, **Ken** finalmente se

encuentra con **Raoh** y, por increíble que parezca... bueno, no contaré el final, pero sí diré que el final tiene errores bestiales y que además no hay quien lo entienda.

Y eso es más o menos lo que os puedo adelantar sobre el **Puño de la Estrella del Norte**. Sólo decir que la película, si bien no es mala, si es flojilla en comparación con las otras que ha sacado *Manga Video*, mientras que el manga es uno de los mejores que ha publicado *Planeta* de *Agostini*, sinceramente, yo prefiero el manga, aunque eso sí, sólo hasta el número 5.

Lázaro Muñoz



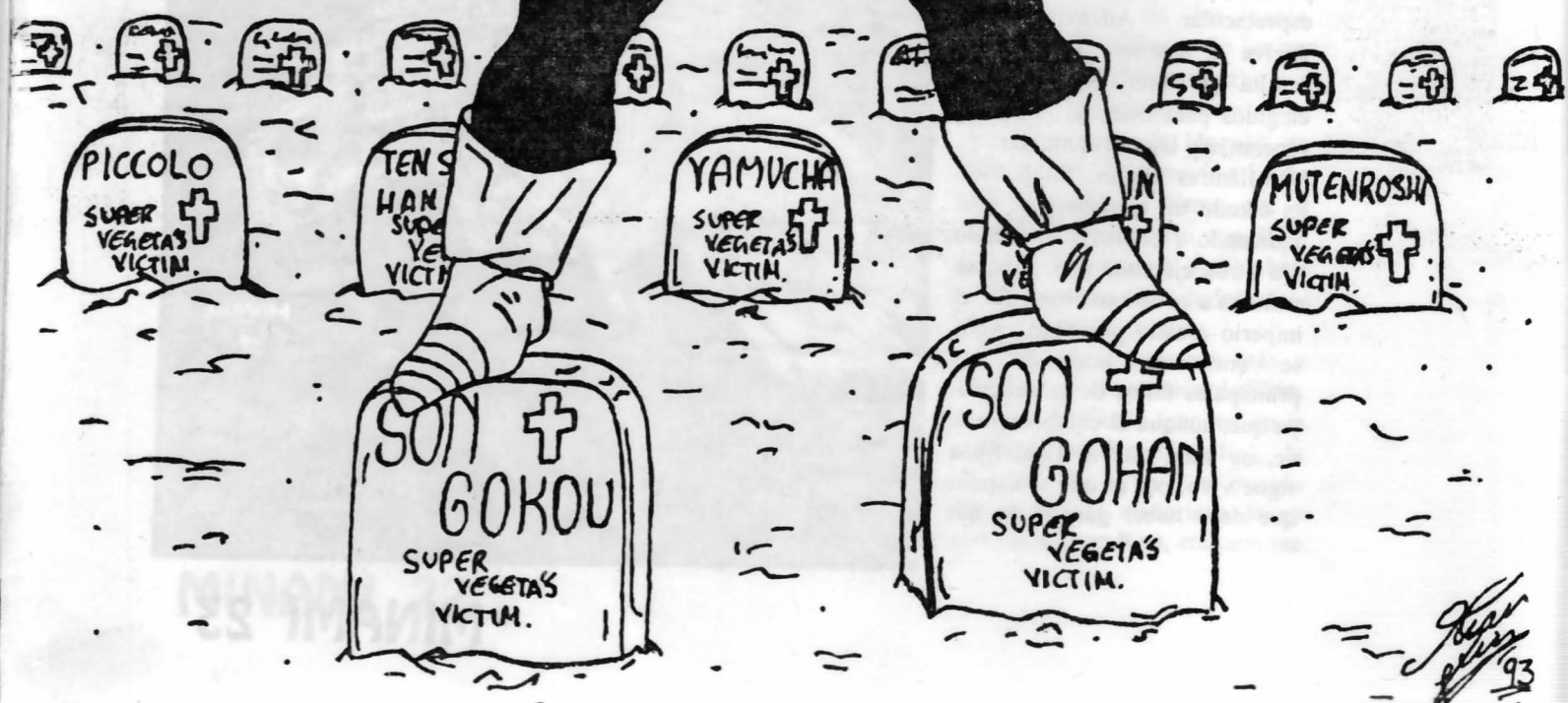
MINAMI 23

EL RINCÓN DEL DIBUJANTE

En esta sección publicaremos todos los dibujos, ilustraciones o cómics cortos que nos mandéis, eso sí, siempre y cuando no sean ni copiados ni calcados.



◀ Dibujo de Juan
Luis Sáez Sánchez
(ALBACETE)





◀ Dibujos de Juan
José del Val Manuel
(VALLADOLID)



Dibujo de Mariano ▶
Toledo Riera
(ALBACETE)



▲ Dibujos de Maribel
del Val Manuel
(VALLADOLID)

...el día que Grey venció a Spiderman

Llevo leyendo cómics aproximadamente desde que tengo fuerza en los brazos para pasar las páginas. Recuerdo con cariño el primer *Jabato* que me cayó en las manos, que devoré varias veces (y que milagrosamente todavía conservo). Desde ese momento, sucesivamente mis pasos me llevaron a otras cosas como los *súper héroes Marvel*, el *cómic de terror*, el *cómic adulto* (como *Cómix*, *Cimoc*...), por último, mi pasión por lo japonés me llevó inevitablemente al... ¡manga!

Durante todo este tiempo, me ha resultado evidente la evolución del *héroe*, ese personaje en el que nos veíamos retratados, y que ha ido cambiando con nosotros. Ya en mis primeros pasos en el mundo del cómic podía ver los cambios que se venían encima. Allí donde el *Guerrero del antifaz* (al que a pesar de su amaneramiento al hablar sigo apreciando), decía:

-Oooh-, -¡Bellacos y felones, retroceded!-

Conan (otro de mis preferidos), espetaba años después:

-¡Pudríos en el infierno!-, -¡¡Hijos de perraaaa!!-

...Expresión mucho más lógica que no la de la impresentable retórica del cruzado.

Pero las cosas seguían cambiando...

Durante la década de los 60 (consultar fichero) hacen su aparición en el mundo los *Súper Héroes Marvel*. No son estos ya como otros héroes anteriores, aquellos que permanentemente vestían de capa y leotardos, de personalidad totalmente plana, por así decirlo, de rescatar a la chica y a la cama (después de dejarla previamente a ella en casa, ¿eh?), y de la cama a salvar al mundo del meteorito gigante. El gran público busca algo más, no basta con una identificación parcial del personaje... ahora quiere a tipos que se quitan la máscara y se convierten en personas "de carne y hueso", que se encuentran jodidos por no aprobar la biología en Septiembre (a

pesar de tener láser visión que les permita ojear el examen del vecino), o por llegar con la cartera temblando a fin de mes, sin saber si podrá pagar el alquiler del piso, (yo mismo conozco a alguno que sin ser súper héroes se encuentra en esa misma situación).

La nueva época era la de los personajes con los mismos deseos, necesidades y defectos de sus lectores. Aún así, todavía quedaban algunos puntos por aclarar: "*¿Hasta qué punto son estos nuestros reflejos fieles?*". Si los problemas eran los mismos, ellos en cambio tenían capacidad total para afrontarlos. Eran mayoritariamente guapos como modelos, e intelectuales como filósofos, sus únicas críticas las "de identidad" ("*¡Oh, cielos!, ¿qué habré hecho yo para tener que ser tan superior al resto de los mortales?*", suelen decir con falsa autocompasión), y su forma de actuar y hablar eran de una autosuficiencia descarada.

¿Cómo olvidar esas historias en las que los enemigos de *Spiderman* se veían cruelmente aporreados, no sólo física sino también moralmente por el incansable parloteo del arácnido, que llenaba bocadillos y bocadillos con su cháchara? (¡¡cómo si sucesivos combates con *La Masa*, el *Hombre de Arena* y *Kraven* no dejaran sin resuello al más pintado!!).

Hoy, los tiempos son otros, difícil es encontrar que a *Grey* se le escape más de un "...". ¡Ugggh!- mientras está en frenética lucha con un *Kubanda*, o, por poner otro ejemplo, no es *Baoh* un personaje en el que encontramos precisamente un modelo de oratoria, (tampoco es que lo precise enfrentándose con personajes como *Walken*, para el que, dedicando todo su poder mental a convertir cerebros en zumo de naranja, el usar palabras de más de dos sílabas es un esfuerzo más que intolerable de neuronas).

El actual perfil del héroe es quizá incluso más humano que aquel que comentábamos

anteriormente. Tienen debilidades, son agresivos y violentos en las situaciones críticas, rencorosos y vengativos cuando el guión lo exige (¿os lo creáis realmente cuando antes el protagonista, enfrentado a aquel que le lleva amargando la vida del mil formas durante chorrocientos capítulos/episo-dios, y teniéndolo por fin a su merced, le perdonaba?... ¡¡venga...!!). En resumidas cuentas, nuestros héroes ahora son *imperfectos*... y nos gustan así.

...Y así estamos actualmente. En muchos casos el éxito del manga radica en que éste es el modelo estándar de sus personajes. Las nuevas necesidades son la evasión y, por qué no decirlo, la canalización de la agresividad acumulada en la vida cotidiana; y es el cómic japonés el que ha cogido el testigo, y el que nos ofrece la solución.

Sólo nos queda saber si el manga será también capaz de adaptarse a los sucesivos cambios que en un futuro podremos encontrar en los gustos del lector, aunque el hecho de ver en él madurez y la consolidación que ha conseguido en el mercado mundial, nos hace pensar que así será por muchos años.

Ricardo López

RANMA NIBUNNOICHI

PUÑOS, ODIO, AMOR Y... ¡MUCHA DIVERSIÓN!

Ranma en España

Ranma 1/2, la genial obra y tal vez la más conocida de **Rumiko Takahashi**, ha llegado a España invadiéndola desde su aparición. Ahora, podemos disfrutar tanto de su versión en manga como de su versión en anime.

El manga, como no a manos de **Viz Comics**, ha finalizado ya sus 7 primeros números. La edición española ha sido realizada a partir de la edición publicada por **Viz Communications Inc.** de los Estados Unidos. Por el momento, aquí en España sólo hemos podido disfrutar de la primera parte, pero todo llegará y esperamos poder ver publicadas dentro de poco las siguientes partes.

En cuanto a su versión en anime, podemos disfrutar de ella gracias a **Antena 3 TV**, que aunque está llena de cortes de censura, ha conservado los nombres originales de los protagonistas, y a mí algo me huele a que la han sacado de Francia.

¿Quién es Ranma?

Ranma Saotome es un joven muchacho que vive con su padre desde pequeño. Juntos recorren el mundo en busca de un lugar bueno para entrenarse y mejorar su técnica. Realiza un viaje a China con su padre a las llamadas **fuentes de Jusen**, y mientras se está entrenando, su padre, el **Sr. Saotome**, cae en uno de los estanques. Cuál es la sorpresa de **Ranma** cuando ve que su padre se ha convertido en un oso panda. Pero él también se descuida y se cae en otro estanque convirtiéndose en... ¡chica! Pero, por suerte para ellos, estas transformaciones no serán definitivas, y que volverán a su estado habitual, pero con la pega de que cuando se vuelvan a mojar con agua fría se volverán a convertir.

Ranma y su padre vuelven a Japón, donde residirán en la casa del

Sr. Tendo, antiguo compañero de artes marciales del **Sr. Saotome**. Allí, **Ranma** será recibido como el prometido de **Akane Tendo**, hija del propietario. A **Ranma** le ocurrirán cientos de cosas, y la familia poco a poco irá creciendo, y podremos encontrar en ella a **Ryoga**

maestro del **Sr. Saotome** y el **Sr. Tendo**, que no es ni más ni menos que el clásico viejo verde con dotes de experiencia (léase **maestro Mutenroshi**), un joven que se transforma en toro, una encantadora cocinera de creepes, etc., por citar algunos.



Hibiki, un joven antiguo amigo de **Ranma**, que le odia hasta la muerte ya que por culpa suya ahora se convierte en un lindo cerdito cada vez que se moja. **Ryoga** está locamente enamorado de **Akane**, por lo que también tiene celos de **Ranma**. También está **Kuno Takemaki**, que también odia a **Ranma**, pero que a la vez está enamorado de **Ranma** chica. **Kodachi Takemaki**, "la rosa negra", es hermana de **Kuno** y está enamorada de **Ranma** chico mientras que odia a **Ranma** chica. **Shampoo** es una joven y preciosa muchacha que viene de China con la intención de matar a **Ranma** chica, pero que al ver que era un chico se enamora de él. **Shampoo**, con el tiempo también se convertirá en una preciosa gatita. También está **Moose**, un joven que viene en busca de **Shampoo** para casarse con ella, pero que al ver que ésta está enamorada de **Ranma**, **Moose** odiará a **Ranma** hasta la muerte. **Moose** se transformará en pato.

Más tarde irán apareciendo otros personajes, como la abuela de **Shampoo**, que se las verá con **Ranma** en 4 ó 5 ocasiones, el

Conclusión

Ranma 1/2 es para todos los gustos. En ella se mezcla el triángulo amor/odio entre **Ranma**, **Akane**, **Shampoo**, **Ryoga**, **Kodachi**, **Kuno**, **Moose**, etc... con la constante lucha entre los diferentes personajes, ya sean chico o chica, y todo ello mezclado con un cocktail de carcajadas que hacen de **Ranma 1/2** una de las mejores series de manga y sobre todo de anime que nos han podido echar en la cara.

En **Ranma 1/2** no hay ningún protagonista principal, ya que cada capítulo gira alrededor de un protagonista, aunque todo se basa en la búsqueda de un antídoto para no poder transformarse.

Su versión manga, al estar sacada de la americana, no tiene muy buena calidad, pero no obstante sigue siendo bastante buena. Por ahora **Viz Comics**, en España, sólo ha sacado la primera parte, aunque supongo que, como ha tenido tan gran aceptación, pronto sacarán las siguientes partes.

En cuanto a su versión en anime, es de lo mejorcito que se puede pedir. **Ranma 1/2** consta, aparte de la adaptación del manga en anime, de dos OAV y de dos películas. La serie de anime en España, a manos de **Antena 3**, como ya habíamos dicho, tiene unos doblajes bastante buenos, y la banda sonora es espectacular, digna de compararse con otras series como **Kimagure Orange Road** (**Johnny** y sus amigos).

Juan Ribes Rico
Editor de **Koyne**

MINAMI 27

Más sobre Ranma...

Las calamidades de ser chica

Por fin podemos disfrutar en *España* de **Ranma 1/2**, el genial manga de **Rumiko Takahashi**. **Ranma** ha sido editado por **Planeta de Agostini** y además existe una versión en anime que *Antena 3* nos ofrece todas las mañanas. La autora de este manga siempre ha tenido un gran éxito desde su primera creación, **Urutsei Yatsura** (*Lamu*, emitida por *TV3*).

Ranma 1/2 trata los apuros que sufre el protagonista, pues con el agua fría se transforma en chica. **Ranma**, como habréis supuesto, es el nombre del protagonista que al contacto con el agua fría cambia de sexo. Esto le sucede desde que en un desgraciado accidente cayó en una fuente que según decían tenía una leyenda trágica mientras entrenaba junto a su padre en *China*. Su padre, **Genma Saotome**, corrió la misma suerte que su hijo, pero quedando transformado en un grande y gordo oso panda y no en una guapa chica de pelo rojo. Pero este incidente no impide a **Genma** llevar a su hijo a *Japón* para que conozca a las hijas de su mejor amigo, **Shun Tendo**, y se case con una de ellas. Las tres preciosas hijas se llaman **Kasumi** (19 años), **Nabiki** (17 años) y **Akane** (la menor, de 16). **Ranma** se niega rotundamente a este matrimonio, más ambos padres ya habían decidido y eligen a **Akane** como futura esposa. **Genma** cuenta a **Shun** y a sus hijas la terrible maldición que recae sobre él y su querido hijo cuando entran en contacto con el agua fría y el regreso a su aspecto original mojándose con agua caliente.

Akane es una gran luchadora, no para de entrenar en el gimnasio que su padre posee y se preocupa más por las artes

marciales que por los chicos. La relación entre los futuros marido y mujer deja bastante que desear pero, conforme avanza la serie, la amistad entre ambos va floreciendo. Estas relaciones tortuosas causarán a **Ranma** más de un quebradero de cabeza y alguna que otra herida, como es de suponer causada por **Akane**, que el **Dr. Tonfu** se encargará de sanar. El **Dr. Tonfu** es un médico muy competente excepto cuando **Kasumi** está delante. El **Dr. Tonfu** está enamorado de **Kasumi** y con la sola presencia de ésta pierde el control y no para de hacer tonterías, cosa que molesta mucho a **Akane** porque está enamorada de él.

La competencia por el amor de **Akane** la tiene **Ranma** con **Kuno Tatemaki**, mejor luchador de *Kendo* del colegio *Furinkan*, escuela a la cual asiste a clase nuestra pareja. **Kuno**, más conocido en su colegio como *Primera Línea Kuno*, está obsesionado con que para conseguir el amor de **Akane** es necesario vencerla. Odia a **Ranma** por ser el novio de su amada y en cambio ama a **Ranma** chica con tanto fervor como a **Akane**.

Si nuestro protagonista no tenía ya pocos problemas, la aparición de **Ryoga Hibiki** no favorece la situación. **Ryoga** era compañero de **Ranma** en su anterior colegio y estaban citados para luchar, pero **Ryoga** llegó tarde y **Ranma** ya se había marchado tras esperar cuatro días a su contrincante. Quizás os preguntéis cómo pudo llegar cuatro días tarde a la cita y la respuesta es que tiene un fatal sentido de la orientación y os aseguro que llegaréis a tiraros de los pelos al ver lo torpe que es para encontrar el lugar que busca, llegando a perderse y pasar por el mismo pueblo tres veces.

Con la marcha de **Ryoga**, después de un emocionante combate, acaba la primera serie

de manga, que consta de 7 números. Pero tranquilos, si os quedáis con ganas de más, que seguro será así, pronto **Planeta de Agostini** publicará la segunda parte, que ya se está publicando en *EEUU*, y en la cual aparecen más personajes, como las preciosas **Shampoo** y **Kodachi**.



Bueno, por último deciros que el dibujo del manga es bastante sencillo, aunque no por ello peor, y que la versión anime es muy entretenida, con unos dibujos realmente buenos y una música que le viene al pelo. Nada más, sólo recomendaros esta obra que seguro no lamentaréis seguir.

Carlos Roldán
y
Manuel Sánchez

... y para terminar...

Poco puedo decir que no se haya dicho ya sobre *Ranma Nibunnoichi*, por lo que, en vez de escribir sobre la serie en sí, lo haré sobre los personajes que aparecen en ella, que son los que la hacen tan divertida y variada.

Para dar cierto orden al artículo, escribiré sobre los personajes por orden de importancia.

Ranma Saotome: Protagonista masculino de la serie, aunque esto de masculino es entre comillas, ya que, a raíz de un entrenamiento con su padre en los lagos de *Housani*, se convierte en chica cada vez que se moja con agua fría.



Es desconsiderado y ligeramente maleducado, pero también responsable y capaz de ayudar a quien lo necesite.

En el apartado sentimental, *Ranma* está completamente enamorado de *Akane*, aunque no lo admita ni a tiros.



Akane Tendo: Protagonista femenina de la serie, es la prometida, por convenio paterno, de *Ranma*, y, aunque al principio le cae fatal, poco a poco se va enamorando de él, aunque ésta tampoco lo admite así la maten.

Akane tiene un genio incontrolable y pierde fácilmente los estribos, pero también es muy cariñosa y considerada (si no le tocan mucho las narices).



Ryoga Hibiki: Es el principal enemigo de *Ranma*, así como su mejor amigo. Esto puede parecer carente de sentido, pero se explica fácilmente:

Ryoga odia a *Ranma* ya que por su culpa cada vez que se moja se

transforma en un cerdito negro, y se ha fijado como meta vencerlo, sacrificando todo lo demás. Su odio se ve reforzado por el hecho de que ama lóticamente a *Akane*, por lo que su noviazgo con *Ranma* se le hace intolerable. Sin embargo, poco a poco ese odio va desapareciendo y siendo sustituido por amistad, llegando al punto de que, si bien *Ryoga* aún está empeñado en vencer a *Ranma*, ya no lo odia a muerte, y son más las veces en las que se ayudan mutuamente que en las que se pelean, como por ejemplo cuando *Ranma* pierde toda su fuerza y necesita dominar el *Hi Ryo Sho Ten Ha* (*Técnica del Dragón Volador*), durante ese periodo *Ryoga* no sólo lo protege de sus enemigos sino que, al ser el único

luchador de la categoría de *Ranma*, le sirve de compañero en los entrenamientos. *Ryoga* tiene además un pésimo sentido de la orientación, lo que le provoca bastantes problemas a la hora de buscar algo o alguien, y que le ha hecho perder bastantes oportunidades de volver a ser normal (como en el capítulo en el que gana un viaje a China y no puede aprovecharlo al no encontrar el aeropuerto).

A pesar de su aspecto duro y feroz, *Ryoga* es tímido y tremendamente sensible, lo que lo hace muy vulnerable en el apartado sentimental, reflejado esto en su amor no correspondido a *Akane* (aunque, si bien en su forma humana *Akane* no lo ama demasiado (aunque un poquito sí), en su versión *C-Chan* (cerdito) lo adora.

Shampoo: Llamada *Bambú* en la versión de anime emitida por *Antena 3*, odia a muerte a *Ranma* chica mientras que está lóticamente enamorada de *Ranma* chico, aunque, cuando descubre que son la misma persona, es el amor lo que prevalece.

Siguiendo con la norma de las transformaciones, *Shampoo* se convierte en una preciosa gatita cuando se moja, lo que, teniendo en cuenta

que a *Ranma* le dan miedo los gatos, no le ayuda demasiado.



Es una chica alocada, espontánea e irresponsable, pero con una increíble fuente de información y de obtención de bebedizos, pócimas y objetos mágicos para enamorar a *Ranma*.

Kuno Takemaki: Apodado el *Trueno Azul*, es el capitán del club de kendo de la escuela superior *Furinkan* (en la que estudian *Ranma* y *Akane*), y uno de los principales enemigos de *Ranma*, ya que está enamorado tanto de *Akane* como de *Ranma* chica, por lo que *Ranma* supone un obstáculo para él.

Reflexivo, poético, creído y trascendentalista, se pasa horas y horas meditando (sobre todo tratando de decidir a quién quiere más, si a *Akane* o a *Ranma* chica) y convierte la más mínima estupidez en algo de proporciones bíblicas.



Genma Saotome: Padre de *Ranma*, éste se transforma en oso panda cuando se moja.

Aunque al principio tiene un papel de consejero y persona que lo sabe todo, con la llegada a la serie de otros personajes con esas características pierde toda su sabiduría para convertirse en un personaje ridículo que sólo está para hacer la gracia correspondiente, siendo además hipócrita y falso.

Además, conforme va avanzando la serie y apareciendo nuevos personajes, se van descubriendo auténticas atrocidades que hacía en su juventud, casi siempre con *Shun* de compañero.





Shun Tendo: Padre de *Akane*, es básicamente lo mismo que *Genma*, no tan sabio pero sí más interesado, de hecho, lo único que le preocupa es que *Ranma* se case con *Akane* para que así el futuro de su gimnasio esté asegurado.

Nabiki Tendo: Hermana de *Akane*, es una interesada, y siempre está buscando el modo de obtener beneficio de las cosas (llega incluso a fotografiar a su hermana y a *Ranma* chica para vender las fotos a *Kuno* (que siempre se las compra, sea al precio que sea).



Kasumi Tendo: En la versión de anime que nos ofrece *Antena 3* la llaman *Katumi*, es la hermana mayor de *Akane*, amable, simpática y hogareña, ha asumido un poco el papel de madre y se encarga de cuidar de todos.



Kodachi Takemaki: Llamada la *Rosa Negra*, es la hermana de *Kuno*, aunque no va a la escuela *Furinkan* sino a la academia *San Erebeke*.

Kodachi es una fabulosa gimnasta rítmica, y causa bastantes problemas a *Ranma* chica, a la que odia.

Por el contrario, ama a *Ranma* chico, y siempre está haciendo todo lo posible para ser una buena esposa y poder casarse con él.

Va siempre con el dinero por delante y, al igual que su hermano, *Kodachi* es muy creída, además de intransigente, consentida, mimada y no demasiado inteligente.



Ukkio Kuonji: En *Antena 3* ha sido llamada *Dinay Wan*, *Federica* (que viene del *Frederick* de la versión francesa) y *Kaori*. Cocinera formidable, *Genma* prometió que se casaría con *Ranma* cuando tenían unos cinco años para así quedarse con el carrito de crepes de su padre, promesa que *Ukkio*, fuertemente enamorada de *Ranma*, quiere cumplir a toda costa.



Además, *Ukkio* es uno de los personajes que conoce el secreto de *Ranma*.

Es muy amable y simpática, así como la más inteligente de las novias de *Ranma*.

Muuzu: Se puede encontrar como *Moose*, aunque, dada la pronunciación de su nombre, bastaría con escribir *Mus*. Este, y para variar, no está enamorado de *Akane* sino de *Shampoo*, y claro, también odia a *Ranma* porque interfiere en ese amor con *Shampoo*.

Muuzu es un cegato de cuidado, por lo que tiene que llevar siempre unas gafas muy gordas, además es también un luchador muy hábil, ya que combina las artes marciales con la prestidigitación y los trucos sucios, además de usar infinidad de armas.



patito blanco

Muuzu es otro de los personajes que se transforma, siendo en esta ocasión un



Happosai: Llamado *Cheng* en la versión de *Antena 3*, es el maestro de *Genma* y *Shun*, y pasa más tarde a serlo también de *Ranma*.

Es el típico viejo verde, siempre molestando a jovencitas y robando ropa interior femenina.

A pesar de su carácter infantil, es un luchador inigualable (gracias a sus muchos años de experiencia), prácticamente imposible de derrotar.



Kolon: En la serie la llaman *Granny* y *Coral*.

Abuelita de *Shampoo* y antigua novia de *Happosai* es, además de una luchadora muy poderosa (gracias a sus también muchos años de experiencia), un pozo de sabiduría, desplazando a *Genma* en ese campo y siendo a ella a quien siempre acuden nuestros protagonistas en busca de consejo.



Aunque en muchas ocasiones ayuda a *Ranma* y *Ryoga* con sus consejos y enseñanzas (a ambos les enseña técnicas muy poderosas), está empeñada en que *Ranma* se case con *Shampoo* y *Ryoga* con *Akane*, por lo que pondrá sus vastos conocimientos (es ella la que normalmente provee a *Shampoo* de artilugios mágicos) en ello.

Aunque tiene un carácter frío y misterioso, en el fondo es buena persona.

Dr. Tonfu: Llamado en la serie *Tonpu* o *Tofu*, es el médico de la familia *Tendo*, siendo este otro de los personajes que tienen un papel de consejero o informador.

A pesar de ser un médico fabuloso (y un gran luchador), pierde todo su conocimiento cuando está en presencia de, o simplemente la oye, *Kasumi* (de quien está locamente enamorado), convirtiéndose en un peligro público.

Aunque al principio juega un papel muy importante en la serie (ya que *Akane* está enamorada de él), conforme *Akane* se va enamorando de *Ranma* el *Dr. Tonfu* va perdiendo importancia en la serie.



Sasuke: Aprendiz de ninja, es el criado de la familia *Takemaki*.

Como realmente los quiere, es muy servicial, haciendo de espía y preparando trampas a *Ranma* cuando su señor *Kuno* se lo ordena.

El Director: Tras una larga estancia en *Hawaii*, regresa a tomar posesión de su cargo como director en el colegio (cómo no) *Furinkan*, obsesionado además con cortar el pelo a todos sus alumnos (y en especial la coleta a *Ranma*).



Absurdo y ridículo, tiene unas salidas increíbles, siendo la mayor pretender ser el padre de *Kuno* y *Kodachi* (cosa que todavía no se sabe a ciencia cierta).

Titine y Fofone: Amigas de *Shampoo*, estas dos chinitas pertenecen a su club de guerreras y, al enterarse de que tenía problemas con la chica a la que había jurado matar (*Ranma* chica), acuden raídas a ayudarla, metiendo a *Ranma* en una buena cantidad de problemas con sus increíbles y absurdas técnicas.

Azusa: Patinadora excepcional, esta guapa chica es, además de muy infantil de carácter, cleptómana, claro que si sólo fuera eso no tendría que haber salido en la serie, así que un buen día se encontró a *C-Chan* (*Ryoga* en versión cerdito), y decidió quedárselo, con la consiguiente disputa que surgió con *Akane* y, por consiguiente, con *Ranma*, claro que para esta disputa fue ayudada por su hermano.



Mikado: Es el hermano de *Azusa*, y también es un patinador fantástico.



Además es muy guapo, y se dedica a ir por ahí besando chicas, su gran error fue besar a *Ranma* cuando estaba transformado en chica, y, por si eso fuera poco, encima intentó besar a *Akane*.

Gato: Este extraño personaje es un enorme gato con un cascabel al cuello que está enamorado de *Akane* y, para casarse con ella, no se le ocurrió nada mejor que poseer al pobre *Ryoga* y declararse.

Picolette Shardnniré: Este gourmet francés también estaba prometido con cualquiera de las hijas de *Shun* por una promesa que hizo su padre años atrás, junto con *Genma*, para poder comer en el restaurante de su padre.



Combina las artes marciales con el arte de la comida, lo cual intriga a *Ranma* y decide ser ella la que se entregue como prometida para aprender esa técnica, que consiste sobre todo en tener una boca descomunal, que te hace parecer un extraterrestre, y una lengua propia de un camaleón.



Madame Sanpol: Institutriz de *Picolette*, es una odiosa mujer que descubre lo que intenta *Ranma*, de modo que se dedica a hacerle la vida imposible, poniéndole incluso un corsé de hierro (que le impide convertirse en chico).



Pansuto: Este joven de aspecto temible no sé por qué odia a *Ranma* ya que aún no ha salido en la serie, pero seguro que tiene algo que ver con los lagos de *Housani* ya que cuando se moja se transforma en... ¡un minotauro con alas!



Lone Nail: Este extravagante personaje, falto de cariño y amistad, se enamoró de *Akane* cuando ésta tuvo con él un mínimo gesto de amabilidad, por lo que *Ranma* se convirtió en el enemigo a eliminar, usando para ello todos sus vastos conocimientos sobre magia negra y vudú, así como alguna que otra trampa.



Tsubasa: Llamada en la versión de *Antena 3 Dinla*, es una maestra en el arte del disfraz, apareciendo siempre dentro de una máquina de refrescos o de un buzón de correos.



Cada loco con su tema, esta aparentemente inocente chica está empeñada en que *Ukkio* la adopte como hermana, estando celosa de *Ranma* por el afecto que ésta le profesa (a *Ranma*, claro).

Como ya tocaba algún personaje especialmente extraño, *Tsubasa* tiene cuerpo de hombre, aunque cara y mentalidad de chica.

El copión: Este increíble personaje es capaz de imitar a cualquier persona, además de copiar a la perfección sus técnicas sólo con verlas fotografiadas, y se ha empeñado en demostrar que puede usar dichas técnicas mejor que sus propios creadores.

Hay muchos más personajes, como *Sotatsu*, quien combina las artes marciales con la caligrafía, pero no tendría espacio para ponerlos todos, así que he puesto los que me parecían más importantes o interesantes.

Por último, poner un par de situaciones especialmente hilarantes para demostrar hasta qué punto puede ser divertida *Ranma 1/2*:

1.- *Akane* y su padre de criadas. Se vistieron así cuando *Ranma* estaba en el castillo de *Picolette* para poder ayudarlo.



2.- *Ryoga* disfrazado de vaca. Se disfraza así para ayudar a unos granjeros a recuperar un ganado que les habían robado.



Lázaro Muñoz

RANMA NIBUNNOICHI 1 1/2

TODOS LOS DATOS Y AOVs

Voy a presentaros ahora una primicia nacional: nada menos que todos los OVA's (AOV's u OAV's, como queráis llamarlos) **Ranma Nibunnoichi**. De todos modos, y además de que, después de lo que me ha costado conseguir esta información, estoy deseando soltarla, no contaré más que un breve resumen de cada una y, por supuesto, ni siquiera se atisbará el final, ya que es más que posible que todo lo que voy a comentar aquí (salvo quizá los vídeos) se emita en *España*.

Empezaré dando los datos de la serie, que consta de dos partes:

Una primera que se emitió en *Japón* del 15 de Abril al 16 de Septiembre de 1989, que consta de 18 capítulos y que es el comienzo de la serie. Es la parte en la que **Ranma y Akane** se conocen y en la cual, y a lo largo de los 18 episodios, son el eje de la serie. Además, durante estos 18 capítulos hacen su aparición los personajes más importantes de la serie, que son **Ryoga, Shampoo, Kuno, Kodachi** y, por supuesto, los familiares de **Ranma y Akane**.



Una segunda que se emitió del 20 de Octubre del 89 al 25 de Septiembre de 1992 (como veis, la serie es muy reciente), consta de 143 capítulos (o sea que la serie son 161 en total) y en la que intervienen todos los personajes de la serie, habiendo incluso capítulos en los que son ellos y no **Ranma** o **Akane** los protagonistas. Además, durante esta parte **Ranma y Akane** no son sinceros el uno con el otro, lo que, teniendo en cuenta que todos los personajes están amorosamente relacionados entre sí, da emoción a la serie.

Y vamos ahora con las AOV's, que son actualmente 5 siendo la última de ellas realmente reciente (nada menos que del 93), y algo he oído por ahí acerca de una sexta, aunque todavía no lo puedo asegurar. Esas 6 AOV's son:

La lucha final en China

Esta AOV es de Noviembre del 91, y va de que un día llega a casa de los **Tendo** una joven china, su nombre es **Laichi**, y, sin mediar palabra, tira un rollo partido en dos a **Akane**, tras lo cual se pone a discutir con **Happosai**, por lo visto, parece ser que **Happosai** comió una vez en el restaurante de **Laichi**, y, en vez de pagar, dejó a modo de

pago este rollo de escritura; cuando están discutiendo sobre esto, aparece un OVNI.



Viene a buscar a su prometida, quien debe tener la otra parte del rollo, **Akane** no sabía nada, pero tenía esa parte del rollo...



La lucha feroz en el paraíso

Esta AOV de Agosto del 92 nos cuenta como todos nuestros protagonistas van de vacaciones en una embarcación de **Kuno**, pero son sorprendidos por una tempestad y naufragan, llegando a una isla desierta.



Allí empiezan a hacer los preparativos para quedarse un tiempo, pero, inesperadamente, **Kasumi**, **Shampoo**, **Ukkio**, **Nabiki** y todas empiezan a desaparecer misteriosamente, obviamente, las siguientes serán **Akane** o **Ranma chica**, por lo que deciden usar a **Ranma** como cebo para capturar al misterioso secuestrador...



Concurso de canciones

Esta AOV es un poco diferente a las que nosotros conocemos, ya que es musical, la música es la base de esta película, que consta de dos partes:

En la primera van cantando, desde el décimo en el ranking, los personajes de la serie (bien solos o en grupo), incluyen un life show en estudio, un vídeo, un concierto al aire libre (y la verdad es que están todos muy bien hechos).



En la segunda parte canta también el resto de los personajes, además en esta segunda parte la primera canción es **Ranma**, pero un poco distinta de la serie de televisión, es mucho más larga y tiene más palabras.

TV Titles

En esta AOV, que es como la anterior, musical, en ella se pueden ver sin subtítulos las canciones del principio y del final de cada episodio que componía la serie de televisión (normalmente las canciones del principio y del final de la serie japonesas van acompañadas en subtítulos de la letra de susodicha canción, como se puede comprobar en las escasas canciones originales que se pueden encontrar en *España*), además con unas imágenes que han causado estragos y tienen muy buena fama encima, en la primera versión el sonido era MONO y en esta AOV es STEREO.



Son siete canciones de comienzo y nueve de final. Además en esta AOV se incluye, a modo de narración extra, la canción *Cuando me mojo me convierto en una mujer*.

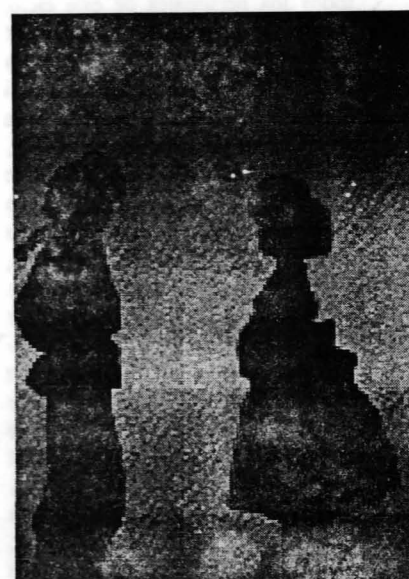
Ranma y Shampoo

Esta AOV es la más reciente, del 93, para ser exactos, y básicamente nos cuenta como **Shampoo** consigue un extraño medallón con el cual consigue hechizar a **Ranma**.



Ranma, hechizado, decide casarse con ella, noticia que causa un gran revuelo (lógicamente). ¿Llegarán a casarse **Ranma** y **Shampoo**...?

Lázaro Muñoz



Para sentirte en la piel de Son Goku

La fiebre del manga aterrizza en tu consola

Sabido es que *Japón* no sólo representa un paraíso para todos los aficionados al manga y al anime, sino también para los *viciosos del joystick*. A éstos últimos va dedicado el siguiente reportaje, que como ya os podéis imaginar, analizará por encima, la repercusión que han tenido algunas de las más famosas series japonesas en el mundo de los videojuegos. Pues bien, sin más preámbulos voy a presentaros los juegos más interesantes de los que nos llegan noticias desde el *País del Sol Naciente*.

Dragon Ball

Comenzamos por esta serie porque como bien dice el refrán: *Primero es Blas y después los Santos...* La obra maestra de **Toriyama Sensei** ha inspirado alguno de los mejores juegos que, hoy por hoy, podemos encontrar. Para empezar, en la **Nintendo de 8 bits**, más conocida como **Nes**, hallamos un curioso cartucho de rol que recoge las aventuras del pequeño **Son Goku** en la primera parte de la serie. Aparecen aquí todos los personajes de este ciclo, entre ellos **Yamcha**, el **Duende Tortuga**, **Bulma**, **Kulilin**, el villano **rey Pilaf**, **Chaozu**, etc. Se divide en doce fases, con un desarrollo que recuerda al mítico **Legend of Zelda**, aderezado con toques de arcade de lucha, a través de las cuales acompañaremos a nuestro protagonista y sus compañeros, dispuestos a conseguir las siete **Bolas del Dragón** que les permitirán realizar cualquier deseo que pidan. Lo único negativo que se encuentra en este cartucho (aparte de su antigüedad, y consiguiente desfase (está fechado en 1986), es el idioma en el que **Bandai**, su empresa responsable, lo ha comercializado en nuestro país: francés, de modo que todos aquellos

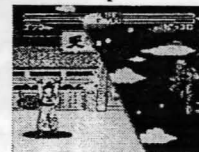
que no chapurreen un poco el gabacho la lleven clara.

En el campo de la hermana mayor de **Nintendo**, la **Súper Nintendo**, nos aborda otro juego de rol, perteneciente a la parte **Z**. Abarca desde la llegada a la Tierra de **Radix**, hermano de **Son Goku**, hasta la lucha contra **Freezer** en el planeta **Namec**. Todos los personajes pertenecientes a esta fase están presentes, **Kaioh**, el grupo de las **Fuerzas Especiales**, **Vegeta**, **Nappa**, **Son Gohan** y muchos más que tomarán un papel de relevancia en nuestro camino para derrotar al tirano **Freezer**, responsable de la destrucción del planeta **Vegeta**, de donde vienen los **Guerreros del Espacio (Saiyajins)**, raza a la que pertenece **Son Goku**. Este cartucho no ha sido traducido al inglés ni al francés, de modo que si algún consolero lo encuentra será en su idioma original, japonés...

Igualmente, para esta consola existe un grandioso arcade de luchas, que recoge los enfrentamientos de nuestros héroes contra los cyborgs creados por el **Dr. Gero**, científico del desaparecido **Ejército de la Cinta Roja (Red Ribbon Army)** hasta el **Torneo** organizado por **Célula**. Contamos con una plantilla de trece guerreros entre los que elegir: **Son Goku** (tanto normal como **Súper Saiyajin**), **Vegeta** (también en modo normal o **Súper Saiyajin**), **Piccolo**, **Freezer**, **Trunks (Súper Saiyajin)**, **Son Gohan** (también **Súper Saiyajin**), los andróides **nº20**, **nº18**, **nº16** y **Célula** (modo normal y *estado perfecto*). Cada uno de ellos posee los golpes característicos de la serie, como la *onda Kamehameha*



(*onda vital*) de **Son Goku** o el *rayo Hinaka (flash final)* de **Vegeta**. No se han escatimado detalles para hacer sentir al jugador todo el fragor de las batallas en su monitor, como el revolucionario método **Split Screen**, que permite visualizar a los dos oponentes en todo momento, aunque no se encuentren en el mismo lugar del



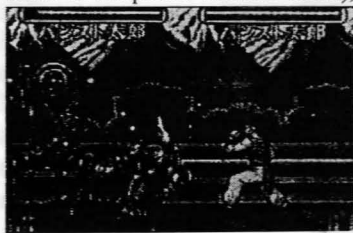
extenso mapeado que compone la pantalla de juego. Sin duda alguna este videojuego (al que en una puntuación del 1 al 10 concedo un 7014) hará las delicias de todos los poseedores de **Súper Nintendo** aficionados a la mejor serie de la historia del anime: **Dragon Ball** que deseen emular las hazañas del carismático **Goku**. Por suerte, **Bandai** ha decidido lanzarlo en *España* hace muy poco.

Ranma 1/2

Esta serie, creada por la genial **Rumiko Takahashi**, y cuya versión en anime podemos ver actualmente gracias a **Antena 3**, también ha tenido su incursión dentro de este mundo de la consola. Existen varios juegos para distintos sistemas, entre ellos **Turbo Duo**, **Game Boy**, **Mega CD** y **Súper Nintendo**, pero yo me limitaré a nombrar los de la última por ser aquellos que más de cerca he podido observar (aunque el de dibujos animados de la **Mega CD** parece una maravilla). Se trata de un total de tres videojuegos, el primero de los cuales es un curioso arcade de lucha, donde podemos elegir entre los siguientes personajes: **Ranma Saotome** (en faceta masculina y femenina), **Bambou** (que todos sabemos es **Shampoo**), **Kunoh**, **Kodachi (la rosa negra)**, hermana del último, **Genma Saotome** (en versión



humana), padre del protagonista, **Kohchoh**, el alocado director del colegio **Furinkan** y **Ryohga**. Como dato curioso os diré que este juego se comercializó en **Norte América** bajo el nombre de **Street Combat**, y todos los personajes del original japonés habían sido remodelados. Al parecer **Ranma** no era lo bastante bueno para los hijos de... el **Tío Sam** (¡qué sabrán ellos!). El segundo cartucho, con unos gráficos más vistosos y una plantilla superior de luchadores, entre los que destacan por su novedad: **Mus**, el "patoso" enamorado de **Shampoo**, nuestra cocinera favorita, **Frederick** (que tiene este nombre porque esta versión es de **Francia**, pero que todos sabemos que en realidad se llama **Ukkio Kuonji**), **Akane**, **Happosai** (que aquí conocemos como el simpático maestro **Chen**),

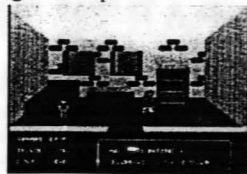


el **Rey de las Cartas**, la versión panda del padre de **Ranma** y un tal **Pantyrose Taro**, que al parecer también cayó en las fuentes del tal manatí de **Housanni**, por lo que al mojarse se transforma en un enorme minotauro con alas. Dicho cartucho ha sido realizado, al igual que su primera parte, por la compañía **Masiya**, y, gracias a Blas, se ha decidido comercializarlo en nuestro país por **Ocean** (que, no sé por qué, ha decidido cambiar las voces del original japonés, resultando así un **Ranma** de 17 años con la voz de un hombre de 40. Si serán chapuzas...). El tercero es un juego de rol del que todavía no tengo mucha información, aunque puedo adelantar que promete bastante. Espero poder hablar de él más profundamente en próximos números.

Los Caballeros del Zodíaco

Entre tanto juego, no podía faltar uno dedicado a este entrañable grupo de amigos. Cómo no, es otro juego de rol, que recorre fielmente la primera parte de la serie, desde el entrenamiento de **Seiya** (¿acaso pesábais que era otro el "prota"? en

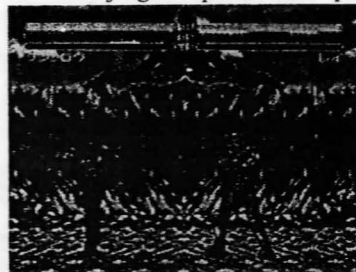
Grecia con **Marin** hasta la batalla del **Santuario** contra el malvado usurpador del trono del **Patriarca**. El juego ha aparecido en **Nes** y



parece ser uno de los lanzamientos que **Bandai** tiene previstos en **España**, aunque mucho me temo que también en francés.

El Puño de la Estrella del Norte

Horuto No Ken en nipón. Ya han salido al mercado un total de seis juegos basados en este popular manga, los cuatro primeros son simples arcades de lucha para **Nes**, el quinto uno de **Rol** que pasó sin pena ni gloria para **Súper Nintendo**. Para esta misma consola se lanzó el sexto (aunque también se puede encontrar para **Game Boy**), un tremendo juego de peleas en el que



Kenshiro debe atravesar **Japón** atizando mamporros a diestro y siniestro.

Dragon Quest

Nos hallamos ante un caso atípico dentro del mundo de los videojuegos. Esta es la primera vez, que yo sepa, que una serie no da pie a la realización de un juego, sino al contrario, a partir de la saga de estos cartuchos de rol ha nacido la famosa serie **Fly** (aunque recientemente ha ocurrido lo mismo con el **Street Fighter II** y el **Fatal Fury** también **II**). Los personajes del juego fueron creados por **Toriyama Sensei** y protagonizan las cuatro primeras entregas para **Nes** y las dos últimas para **Súper Nintendo**. Parecen ser verdaderas maravillas, pues los japoneses se han vuelto locos con ellos.

Pretty Soldier Sailor Moon

Una popular serie que se emite acutalmente en **Japón**,

protagonizada por un grupo de chicas del futuro, dedicadas a combatir el crimen. Basándose en ella ha aparecido un interesante cartucho del que, por ahora, no tengo referencias, pero del que, a juzgar por lo que he visto, anuncia que va a ser un juego a tener en



cuenta. Su desarrollo recuerda al **Final Fight** de **Capcom**, y ha aparecido para **Súper Nintendo**.

Mazinger Z

Sí, habéis leído bien, **Mazinger**, el entrañable robot con el que todos los adolescentes (y los un poquito mayores) hemos crecido y que introdujo, junto a series como **Heidi** o **Comando G**, el anime en **España**. Dio paso a toda una oleada de robots vengadores dedicados a salvar la humanidad de tremendos peligros. Este cartucho, en sistema **Súper Nintendo**, es un arcade de lucha que ayudará a los más nostálgicos a rememorar viejas batallitas. Aparecen en él todos los golpes característicos del robot, el lanzamiento de puños (¡¡PUÑOS FUERA!!), el fuego de pecho, etc.

Quedan en el tintero muchos otros juegos que espero presentar en un futuro no muy lejano, como **Campeones**, **Ultraman**, etc... Pero a modo de colofón final diré que **Bandai** acaba de lanzar en **Japón** la tercera parte de **Dragon Ball**, otro súper arcade de luchas, que contiene la increíble cifra de 24 megas (el grandioso **Street Fighter II** tiene 16, o sea, que imaginad uno con 24...). Por descontado, aparecerá en **Súper Nintendo** y en el próximo número de **Minami** prometo destriparlo ante vuestros ojos (¿se nota que estoy deseando tenerlo pinchado en mi consola?).

Hasta entonces... ¡¡Que lo juguéis bien!!

Juan Luis Sáez
(con puntualizaciones
de Lázaro Muñoz)

DRAGON BALL Z2

SI LA PRIMERA PARTE TE SABE A POCO...

El día que me comentaron que había salido el mercado (en *Japón*, lógicamente) el **Dragon Ball III** no pude reprimir la carcajada, entre otras cosas, porque creía que se estaban quedando conmigo, y a pesar de que intentaron hacerme entrar en razón, yo no llegué a creérmelo (del todo). El tiempo pasó, y, como buen "viciosillo" de la consola, mientras ojeaba una revista especializada que incluía un amplio reportaje sobre los juegos que podían encontrarse en las tiendas del *País del Sol Naciente*, observé una imagen que me dejó casi petrificado, una pantalla en la que **Son Gohan**, convertido en *más que un Súper Saiyajin*, luchaba contra **Célula**. El grito de júbilo no se hizo esperar y acto seguido corrí hacia mi tienda habitual para enterarme de cuándo podría ponerle la vista encima a tan preciado cartucho. En breves semanas mis deseos fueron satisfechos, el juego había llegado y con él un cúmulo de interrogantes aparecieron en mi mente: el anterior era grandioso, ¿habrán podido superarlo?, ¿tendrá nuevos personajes?, ¿se podrán hacer tantos movimientos como en su antecesor?, etc. Lo primero que llamó mi atención fue (lógicamente) la caja, presentada impecablemente en tonos azules, y con un importante cambio con respecto a la del antiguo video-juego, **Son Goku** no era el principal personaje, ya que, aunque aparecía al fondo de la portada, **Son Gohan** dominaba la escena con un gesto desafiante, lo que me alegró por un lado (**Goku** deja su pedestal de protagonista), pero por otro

pensé: ¡vaya, hombre!, otro "privilegiado" que va a tener los mejores movimientos (recordemos que en el primer juego **Son Goku** poseía un golpe combinado demoledor e imparable que ningún otro jugador poseía). Otra cosa era el nombre, **Dragon Ball Z2** y no **Dragon Ball III**, como la prensa especializada lo denominaba, aunque esto, la verdad, carece de importancia.



Con las manos temblorosas por la emoción inserté el cartucho en mi consola y me sumergí en el maravilloso mundo de **Dragon Ball**. Ya de por sí la presentación impactaba, nos metía en la piel del mismo **Goku**, mientras volaba hacia la casa del **Todopoderoso**, con lo que podíamos ver sus puños como si fueran nuestros. El menú de

opciones era como el anterior: *Modo historia*, *Combates libres*, *Modo campeonato* y *Opciones*; aunque a partir de aquí comenzaban las sorpresas, empezando por los gráficos: ¡Madre mía!, cómo se nota que el rumor de que el jueguecito tenía 24 megas iba en serio. Los gráficos no se pueden definir con palabras, imprime un nuevo impulso a la palabra perfección. ¿Recordáis lo bien realizados que estaban los del primer juego?, bueno, pues estos, aparte de ensombrecerlos, también compiten (y en mi opinión incluso superan) con cartuchos de la categoría del **Street Fighter II**. Los personajes están perfectamente plasmados, **Trunks** aparece con las ropas que vestía la primera vez que vino del futuro, **Gohan** viste las ropas de **Piccolo**, **Vegeta** su uniforme, etc. Todos los aspectos gráficos han sido cuidados al máximo, incluso los actuales decorados son superiores, tan grandes o más que los anteriores, en varias tonalidades (sí, el mismo decorado puede aparecer durante el día, al atardecer y durante la noche), están los más representativos, el dojo del torneo, el bosque, la costa (donde podemos luchar incluso... ¡bajo el agua!), etc. También se ha mejorado la forma que tenía el anterior para cargar energía rápidamente, ahora podemos ver al luchador concentrándose desprendiendo resplandor de energía, como en la serie, con sólo presionar los botones **Y** y **B** del pad. El aspecto sonoro también es insuperable, todos los contrincantes cuentan con voces digitalizadas para lanzar sus

ataques especiales (es alucinante ver a Vegeta concentrando energía y gritando: ¡Final Flash!); las melodías acompañan perfectamente, y las hay para todos los gustos, tranquilas, marchosas...

Y ahora, dejando de un lado los aspectos más técnicos, vamos a lo que interesa. Comenzamos por el número de luchadores, ya que, al igual que en su predecesor, hay una plantilla de hasta 8 personajes: Son Gohan, Vegeta, Trunks, Piccolo y Célula, y tres personajes nuevos, un mini Célula, que, efectivamente, se trata de una de las copias que Célula hace de sí mismo para divertirse en el Torneo, y dos personajes de una AOV, la 12 si mal no recuerdo, el primero, llamado algo así como Bozyatsuku, un enorme demonio, que va acompañado de la segunda, una tal Zangya, de la misma especie que el anterior.



Como podéis ver, ¡falta Son Goku!!, je, je, pero tranquilos, aunque no podamos elegirlo en la opción de combates libres, podemos luchar contra él, como entrenamiento, en el modo historia, pero no manejarlo (de momento...). Hablando del modo historia, lo han realizado de forma que el jugador pueda elegir el camino que desee, es interactivo, en el recorrido aparecen varios personajes: el duende Tortuga, Krilin, Bulma, el padre de Bulma, Chichi, Mister Satán, Dende, Mister Popo, etc. El último enemigo que nos espera al final del juego es un *súper saiyajin mítico* (el que aparece en la AOV nº11 de la serie), enorme y rapidísimo, con el que moriremos pronto si nos acercamos demasiado.

Como ya os he dicho, en la primera del juego Goku contaba con un movimiento combinado que ningún otro personaje poseía, pero en este nuevo cartucho todos los personajes tienen uno, que se realiza así: ←→↖↗↘↙↑ más puño o patada, dependiendo del personaje que llevemos. También podemos agarrar a nuestro contrincante y lanzarlo como en el Street Fighter II, se logra estando a su lado y presionando la estrella direccional en su dirección más el botón de puño, pero él puede entonces devolvernos una patada desde el aire o caer de pie con sólo tocar dos veces los botones L o R, según el caso que corresponda.

Y ahora el momento que todos esperábais:

TRUCOS MADE IN JAPAN

Primero vamos con el truco para elegir a todos los personajes (aunque sólo en los combates libres, no en el modo historia), es:

En la pantalla de presentación, cuando aparecen los puños de Goku, pulsa:

arriba, X, abajo, B, L, Y, R, A

y oirás una voz que dice: Kakarotto, el truco está hecho.

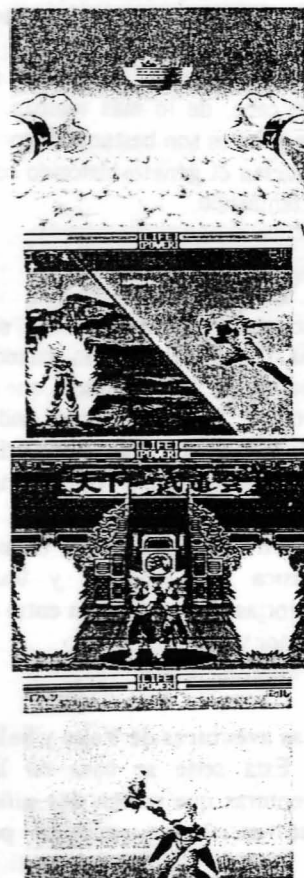
Y ahora vamos con el truco para Dragon Ball Z2 Turbo.

Al igual que el anterior truco se realiza con el pad uno, éste se hace con el dos. Enciende el juego y mantén pulsado L, R, y arriba en la estrella direccional, si la música de presentación se vuelve frenética, lo habrás logrado.

Quizás tengas que intentarlo varias veces, pero al final seguro que lo consigues.

Ya sabéis tanto como yo sobre este juego, cuando descubra más cosas os las iré comunicando en próximos números, hasta entonces... ¡que lo juguéis bien!

Juan Luis Sáez



MINAMI 37

ZAPPING

Y vamos de nuevo con la sección *Zapping*, que fue otra de las secciones que la gente más aplaudió, y recordad que, si decidís colaborar y escribir algún artículo, si lo hacéis sobre alguna de estas series tendréis muchas más posibilidades de que se publique.

Eriko

Serie musical que gira entorno a las aventuras y desventuras de la joven *Eriko Tamura*, que sueña con llegar a ser una famosa cantante. Problemas y más problemas a motones para la protagonista.

Buen dibujo sin ser nada del otro mundo, buena música y un guión potable.

Kabuto

Describe las hazañas del guerrero ninja *Kabuto* y sus compañeros contra (cómo no) las fuerzas del mal.

El dibujo es, dentro de lo que cabe, de lo más realista, y los guiones son bastante buenos, mezclan el género histórico con el fantástico.

La magia de Emi

De ambiente mágico, la protagonista, *Mai*, aspira a ser una ilusionista famosa cuando aparece un espíritu-mago que le propone llevar una doble vida, por lo cual le regala una varita mágica que puede transformar su identidad.

Un dibujo realmente bueno, música muy cuidada y unas historias que se debaten entre el humor y el drama.

Recomendable.

Las aventuras de Yoko y Saki

Esta serie se basa en las aventuras que corren dos niñas que se hacen amigas por

casualidad. El sueño de *Yoko* es ser una gran cantante y el de *Saki* llegar a ser actriz.

El dibujo es bueno (parecido al de *Eriko*), las canciones que se introducen en la serie están muy de acuerdo con la pequeña *Yoko* y los temas tratados son muy diversos, en ocasiones incluso fantásticos.

Lupin III

De *Monkey Punch*, cuyo nombre original es *Kazuhiko Kato*, trata de los robos que comete el nieto del famoso *Arsenio Lupin* y su banda, a la que persigue el padre de *Lupin III*, el inspector *Basilio*. Es una serie cómica, en la que formas parte, además, algún que otro romance, como el que tiene *Lupin* con *Patricia*, una joven que se pone del lado que más ofrece.

Aunque el dibujo no es de lo mejor se hace muy agradable y va bien con el estilo de la serie. Las sintonías del fondo están bien elaboradas y se conjuntan estupendamente con el episodio.

Recomendable.

Macross

Llamada también *Robotech*, es una serie de robots que narra las aventuras de los tripulantes del *Super Dimensional Fortress 1*, una gigantesca nave espacial que libra numerosas batallas contra la raza zentraediana. Triángulo amoroso entre los protagonistas, *Rick*, *Lisa* y *Minmei*. Acción garantizada con ciertas dosis de humor. Una de esas series "de culto".

Nuevos hermanos

Bueno, pues esta serie trata de una niña, *Bárbara*, que es recogida por una familia de colonos (en Australia) que ya posee dos niños, *Abel* y *Arturo*.

Aunque éstos saben la verdad no deben decir nada a *Bárbara* que crece con ellos como hermanos. Con el tiempo, los tres crecen y los chicos se enamoran de *Bárbara*, creándose un triángulo amoroso.

El dibujo es bastante agradable, yo creo que es interesante, sin embargo, una vez más *Tele5* hizo de las suyas y cortó su emisión a los pocos capítulos de la reposición.

Sandy

Otra serie de brujitas. Esta vez la pequeña *Sandy* recibe la visita de un par de duendecillos, provenientes del *País de las Flores*, que le ofrecen una varita mágica (sí, otra) con la que dotar de vida aquellos dibujos que desee.

Aventuras de aspecto fantástico, personajes muy cómicos y alguna que otra moraleja.

Spanky

Qué queréis que os diga, trata de una chica, *Diana*, que se encuentra con un perro muy especial, *Spanky*, que, además de ser bastante "rarito", puede hablar. El argumento no está muy claro a lo largo de la serie, romances y problemillas en los que siempre interviene *Spanky*.

El dibujo y la música no son muy buenos (la música es, más bien, inexistente).

Se puede calificar como pasable.

Juan José y Maribel
del Val Manuel

TAKO

PULPOS Y GAVIOTAS (¡NO ES MANGA!)

Desde la afortunada entrada del manga en el mercado europeo y americano, una pléyade de autores al grito de: "¡Si no puedes vencerlos, únete a ellos!"; se ha pasado, si no al estilo de cómic japonés que ya conocemos, si a un tipo paralelo y muy peculiar en el que las historias reflejan un evidente estilo nipón.

Tako es una obra de dos autores de este último grupo, así que ya sabes, si eres de ese sector de amantes del Manga-y-sólo-Manga, puedes saltarte este artículo y continuar con el siguiente... Pero si tu interés deriva hacia esos dos mundos tan apasionantes como son el *Japón* en general y el cómic en particular, sigue adelante. (¡Déjame antes alabar tu buen gusto!).

La historia se desarrolla en la zona Noroeste de *Japón* en pleno período **Edo**, en el castillo del clan **Imamura**. El jefe de un clan, un anciano mutilado y (literalmente) cegado por la guerra, envía su ejército a la lucha, prometiendo la mano de sus hijas (unas auténticas arpías) a tres de sus bushis. A partir de este momento, se produce primero entre la concubina del anciano y las hijas y luego entre éstas mismas una encubierta lucha por el poder, que desemboca en una espiral de violencia, odio y pasiones.

Junto con ésta, corre otra historia que involucra a un pulpo (*tako* es pulpo en japonés), y un grupo de gaviotas en un claro paralelismo con las tres jóvenes y el anciano padre;

curiosísimamente, el estandarte de la casa **Imamura** viene representado por un pulpo, un pulpo que *no tiene ninguna oportunidad frente a las gaviotas...* o casi ninguna.

Es curioso observar cómo dos autores como **Michetz** y **Yann** han sabido empelar el método narrativo japonés dentro de este relato con tintes de drama *Shakesperiano*, tratándolo no como una única trama, sino más bien como un entrecruzado de historias particulares, de mundos dentro de cada personaje. Así, la conclusión es una suma de "finales", el cierre de cada uno de *los ciclos vitales*, muy al gusto japonés, donde como reza la introducción, (que esto no es de mi cosecha), los personajes devuelven el **ON**, la suma de obligaciones que un hombre alcanza a lo largo de toda su vida para con el mundo que le rodea.

Con respecto a la calidad del dibujo, el trazo es continuo, firme y simple, (¿alguien ha dicho que le recuerda al **Kabuki**?), el dibujante usa una técnica cinematográfica en sus dibujos como es el *plano japonés*, así que, como veis, todo muy de/para el *país del Sol Naciente*; por otra parte, el tintado es correcto y sobrio, exceptuando al parte onírica del libro, el sueño de **O-Yu**, donde se produce un pequeño estallido de color.

De nuevo acorde con el gusto japonés, (y por ende el nuestro), el relato está cargado de símbolos, el viejo puente como único y frágil vínculo con el mundo exterior, o la lucha final

del pulpo y la gaviota son ejemplos de ello. No me gustaría resultar horriblemente pedante y encontrar símbolos y revelaciones en viñetas y situaciones que ni siquiera los autores habrían imaginado... (ya los veo completamente asombrados diciendo: "¿¿De verdad YO quise decir eso??"; así que de vuestra cuenta queda encontrar el trasfondo final.

Por último añadir algo más: no esperéis encontraros con el típico *Jidaigeki*, con ninjas, katanas sangrantes y demás. Si buscas algo más, seguramente también tú caerás bajo el encanto del "medievo" japonés. (¡Otra víctima más!).

Ricardo López

El musicote

Llegamos a un tema del que quería hablar hacía tiempo, el de la música en las series de anime. No la música de fondo o las canciones que puedan aparecer en uno o varios capítulos, que esas te pueden parecer bien o no, yo hablo de las cancioncillas, melodías o tonadillas que preceden a un capítulo (cuando las ponen, que no es siempre), y que son siempre (o casi siempre) iguales durante toda la serie.

Empieza una serie, y hace su aparición una serie de imágenes que, cuando respetan las originales, te hace una breve introducción de lo que es y de qué trata la serie en concreto, acompañadas siempre y sin excepción de una cancioncilla.

Pues bien, aunque no es de esto de lo que quiero hablar, esas imágenes, que deberían ponerse siempre, ya que son un buen prólogo de la serie, se cambian en más ocasiones de las que a uno le gustaría por una composición hecha por Blas sabe quién con imágenes de capítulos de la serie, tan sólo las autonómicas las respetan siempre (como es el caso de **Dragon Ball** o **Dragon Quest**), **Antena 3** las respeta en bastantes ocasiones (como puede ser el caso de **Ranma 1/2**), y **Tele 5** no las pone casi nunca (como no puede verse en **Zodiac Saints**, **Touch** o **Captain Tsubasa**), de **TVE 1** y **La 2** no hablaré porque llevan siglos sin poner una buena serie (salvo **Los Simpson** y quizá el **Príncipe Valiente**, pero esas no son japos).

Pues bien, tras esta "ligera" introducción trataré el tema del que realmente quiero hablar (por fin), y antes que nada, quiero aclarar que lo que diré es mi opinión, como ocurre en todos los **TOP SECRET**, pero que trataré de poner todos los pros y contras objetivamente.

Yo comprendo que estamos en España, ya que por tanto el idioma que se debe utilizar es el español (o idioma autonómico oficial correspondiente), y también soy consciente del esfuerzo que realizarán los encargados de realizar la canción del principio de una serie,

pero, ¿realmente merece la pena que se cambien las canciones originales?.

Sé que es muy gratificante oír una canción y entenderla, pero debéis admitir que oír una canción en un idioma que no comprendes también tiene su encanto, empezando porque hay canciones en las que se dicen auténticas tonterías (aunque claro, también es un poco frustrante no entender esa letra, por muy estúpida que sea). Por lo tanto lo que discutiré será la calidad de dichas canciones (la verdad es que estoy dando bandazos de un lado a otro y creando párrafos inconexos, espero que lo entendáis y captéis la idea general).

Debo admitir que las canciones que ponen a las series no están mal del todo, incluso algunas están realmente bien, pero habría que ver cómo estaban las originales, por ejemplo, en **City Hunter**, la canción del principio no está nada mal, pero repetirla al final parece un poco pasote, por no mencionar que en los tres primeros capítulos se les escaparon unos segundillos de la música original y, la verdad, le da mil vueltas a la pata coja a la canción española, y para más inri es que esa música del final japonesa comienza cuando el capítulo aún no ha terminado, por lo que el paso del comienzo de la canción original al principio de la española queda realmente cutre. En otras muchas series, para bien o para mal, no tenemos idea de cómo es la original, por lo que no podemos saber si sería mejor o peor (aunque en las pocas series en las que sí se ha podido comprobar ha resultado siempre mejor la original, como es el caso de **Doshei Danpei (Bola de Dan)**, serie que, si bien no tenía una cancioncilla original muy buena, sí que le daba cien patadas a la española (lo siento por los que la hicieran, pero es que era pésima)).

Un modo de poner la música de una serie que creo resulta bastante bueno es el que usan las autonómicas, que es traducir la letra respetando la melodía original, como ocurre, por ejemplo, con

Dragon Ball (aunque hay excepciones, como **Dragon Quest**), algo que, desgraciadamente, no ocurre con mucha frecuencia en otros canales, donde, aunque a veces se hace, rara vez se realiza sobre la versión original sino sobre la versión del país vendedor.

Otro modelo que creo bastante acertado es el que usaron en **Touch**, que fue cambiar la canción del principio (incluidas las imágenes originales) pero respetar las de el final (incluidas también las imágenes), cosa ya de por sí fabulosa pero reforzada aún más por el hecho de que cada 25 capítulos aproximadamente cambiaba, tanto de canción como de imágenes, modelo este con el que, si bien se pierde el principio, al menos se salva el final.

Otro modelo, aunque este prácticamente de ciencia-ficción, sería intercalar ambas canciones, original y española, día a día o de semana en semana, pero, como ya he dicho, este modelo es harto poco probable.

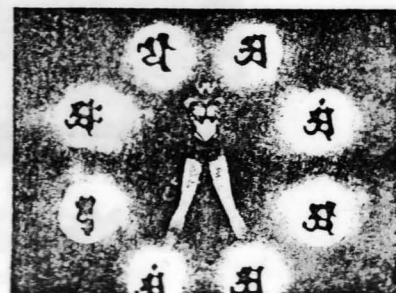
El resto de posibilidades (no muchas ya) no me parecen adecuadas, porque además, si en una película o serie (de las de actores y no de las de anime) no cambian las canciones, ¿por qué lo hacen en las series de anime?. Claro que hay excepciones, como las películas de **Walt Disney**, aunque en éstas, como en muchas otras, se podrían poner las canciones originales con subtítulos, lo que también sería una buena solución para las series de dibujos, respetar las canciones originales poniendo subtítulos con la traducción (aunque en realidad bastaría con ponerlos un par de veces para que la gente supiera un poco lo que dice y ya está).

Y por mi parte ya está, sólo pedir perdón por la poca cohesión de este artículo y recordaros que, como siempre, este tema está abierto a discusión y debate para próximos números, si tenéis alguna otra idea u opinión, ya sabéis, mandádmela, mi dirección está por ahí.

Lázaro Muñoz

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON

CINCO VALIENTES GUERREROS EN... ¿MICROMINIFALDA?



Iniciamos la sección de **Correo**, en la que nos dedicaremos a contestar y comentar todas las cartas que nos mandéis y que nos sea posible publicar (posible por falta de espacio, no de contenido, ya que publicaremos hasta las cartas en las que os acordéis de nuestras familias, aunque espero que eso no ocurra). De todas formas, y debido a esa falta de espacio, no publicaremos las cartas a menos que sean realmente interesantes, además no publicaremos (aunque nos gustaría) las cartas en las que sólo se nos felicite o anime, sino que intentaremos publicar aquellas en las que se nos critique o dé consejos, y aún así no publicaremos esas quejas sino que nos limitaremos dar una respuesta específica para que se sobreentiendan las preguntas.

Jorge Serrano nos felicita por el nº1 (muchas gracias), aunque nos critica el publicar un artículo sobre **Drunken Fist**, al no ser éste un manga. Bien, tienes razón, y puestos así, tampoco es un manga **Dirty Pair** y también lo comentamos, pero, como podrás ver a lo largo de este fanzine, es que **Minami** no se va a limitar a manga y a anime, sino que hablará de japonés en general y de cosas relacionadas con los susodichos manga y anime, además, creo que, dado el número de gente que se quedó colgada con **Drunken Fist** (empezando por mí), el artículo que comentaba la lucha final entre **Wong Mo Gei** y el **Espadachín Invencible** no estaba en absoluto de más.

Francisco Martín se queja del excesivo contenido de letra y del escaso contenido gráfico. Pues bien, amigo **Francisco**, tienes razón, y hemos intentado corregirlo, como podrás observar en este número, aunque el contenido de letras no disminuirá mucho, ya que creo que, ya que te gastas x pesetas en un fanzine, por lo menos que puedas disfrutarlo un rato, no que se te acabe a los cinco minutos sabiéndote a poco; además, piensa que cuanto más letra más información.

Silvia González nos escribe diciéndonos que ella juraría haber visto un **Minami** pero con la portada negra. No es que te parezca haber visto uno, es que lo has visto. El por qué es algo complicado: inicialmente, **Minami** se iba a vender sólo en **Albacete**, distribuyéndose al resto de España por correo, pero al irnos a estudiar fuera se nos ocurrió que podríamos aventurarnos a ver qué pasaba. Y eso hicimos, pero yo, al ver en **Madrid** tantos otros fanzines, pensé que tenía que haber algún modo de hacer que el nuestro destacase, y se me ocurrió negativizar la portada. Más tarde me arrepentí, pero ya era tarde, por lo que hice una portada extra, esta vez buena, que además coincidió con que la impresión de la portada negra fue un desastre, así que...

Pues sí, **Paco Soriano**, la súper tormenta de la que hablo en la despedida y cierre del nº1 es esa que causó inundaciones y que salió al día siguiente en el telediario de **Antena 3**. Ni que fueras de **Albacete**...

Roberto Sotos nos pregunta asombrado por lo de los dos editores. Como podrás ver, ya está solucionado, pero, de todas formas, es sólo un nombre, he sido yo porque alguien tiene que poner un poco de orden y dar la cara, pero en realidad, aunque después del título de editor venga mi nombre, no tengo más voz ni voto que **Ricardo** o **Gerardo**, si yo opino que sí y ellos que no, por muy editor que yo sea es que no. Además, si fuera uno sólo el que mandara en el fanzine, saldría un ejemplar que le gustaría mucho al editor pero... ¿y al resto del universo?

Javier Vázquez alucina por alguna de las cosas que dije en un **Top Secret** y espera que me disculpe en el editorial de este número. Bien, ya puedes ver que no lo he hecho (ni lo haré jamás), ya que lo que hice no fue sino expresar mi opinión, y, que yo sepa, eso en

este país es un derecho. En este fanzine publicaremos todas las opiniones, ya sean buenas o malas, y si a alguien no le gustan, que no las lea, nadie lo obliga. (Si quieres, puedes enviarme otra carta llamándome lo que sea y ten la seguridad de que te la publicaré).

Alberto Jaro. Sí, ya sé que lo de los androides 13, 14 y 15 no es parte de la serie sino una AOV, pero es que se nos fue la olla, de hecho, cuando pienso en la información que teníamos para el nº1 me pregunto cómo demonios conseguimos sacarlo. También tienes razón en lo del dibujo de **Maison Ikkoku**, la explicación es sencilla, ése fue uno de los artículos que escribí para **Manganime**, el primero, para ser exactos, y lo escribí en **Mayo**; cuando lo hice no tenía nada sobre la serie con lo que ilustrarlo y puse un dibujo de otra serie de la misma autora pero de la cual por aquel entonces nadie sabía ni que existía, **Ranma 1/2**, por lo que supuse que nadie se daría cuenta, pero las casualidades del destino quisieron que esa serie no sólo llegara a **España** sino que además llegara a ser la más popular, con lo que todo el mundo se habrá dado cuenta de que el dibujo del artículo de **Maison Ikkoku** no pertenece a dicha serie sino a **Ranma 1/2**, ¡¡que se le va a hacer...!!

Y bueno, por ahora creo que ya está, la verdad es que espero que para próximos números tenga más cartas que contestar, porque estas me han sabido a poco, así que ya sabéis, ¡¡a escribir, que el fanzine lo hacéis vosotros!!

Lázaro Muñoz



CONCURSO

Increíble, a pesar de que me esforcé como nunca para que las preguntas fueran imposibles, **Juan José del Val Manuel** fue capaz, el tío monstruo, de contestarlas todas, con lo cual se llevó el premio, que en este caso, y ya que él mismo lo eligió, es el número 43 de la revista **Shonen Jump** (de más de 400 páginas y con las últimas aventuras de **Dragon Ball** y **Dragon Quest**, así como de otras muchas que de momento no son muy conocidas pero de las que ya hablaremos).

Las respuestas eran:

- 1.- La escuela Arcadia por 5 a 0.
- 2.- Fernando.
- 3.- Kendo.
- 4.- Radix.
- 5.- Islas del Pacífico.
- 6.- Flynet
- 7.- Shiryu, quien viste las armaduras de oro de Libra y Capricornio.
- 8.- Sei Nan
- 9.- Shati
- 10.- Windsor, y el King vence por 5 a 1.

Pero yo no me rindo, así que ahí voy con cinco nuevas súper preguntas que nadie será capaz de contestar, porque ahora sí que ya no podemos permitírnos gastar más pelus en nada, pues estamos en las últimas. De todas formas, si alguien contestase el procedimiento sería el del número anterior, es

decir, al ganador se le ofrecería la oportunidad de elegir el premio que él mismo quisiera (sin pasarse, claro), y si hubiera más de uno, pues... me suicidar... ¡NO!, es broma, simplemente habría un sorteo para ver quién es el afortunado ganador. Las respuestas me las mandáis a mí, a **Lázaro Muñoz**, a cualquiera de las direcciones que ofrezco, a la que más os convenga. Una vez aclarado esto, temblad, que ahí van:

1.- *¿Quién es el autor de la serie Cyber 7.*
2.- Todos habréis visto (u oído hablar de) la serie **Kabuto** pero... *¿sabíais decirme quién es el autor no del anime sino del manga?*

3.- *¿Cuál es el título original de la serie La panda de Julia?*

4.- *¿Cuál es el título original de la serie Alita* (pues **Alita**, **Battle Angel** es el nombre con el que los americanos tradujeron el auténtico título de la serie que pido)?

5.- Y hasta ahora han sido fáciles, pero ahora viene la pregunta que siempre pongo para asegurarme de que nadie contesta: En la serie **Touch** (**Bateadores**), el rival de **Tatsuya Uesugi** (**Carlos Alvarado**) es **Nitta** (**Mario Ríos**), pues bien, **Nitta** tiene en la serie una hermana (que aquí se llamó **Carla Ríos**), *¿cuál es el nombre original (japonés, se entiende) de esta hermana?*, me vale con el nombre de pila.

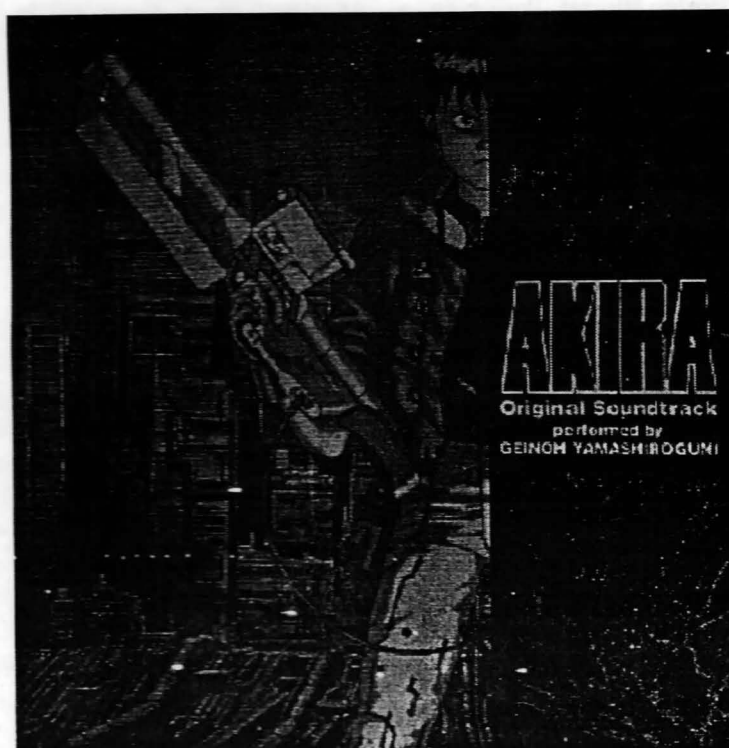
MÚSICA

Estrenamos sección en **Minami**, una sección dedicada a comentar las B.S.O.s de las películas o series de anime, y, para la primera entrega, vamos a comentar la banda sonora de la que fue también la primera película japonesa que se editó en plan bien en España: **Akira**.

La banda sonora original de **Akira** está compuesta por **Geinoh Yamashirogumi**, con una perfecta unión de voces y sonidos, y unos efectos de *stereo* difíciles de imaginar (como es un sonido que llega por un altavoz y sale por el otro).

En definitiva, si te gusta el *bakalao*, *rap* o basuras similares para bailar, no te compres este disco. Si te gustan las canciones *heavys* o el *rock español* para poder cantar y gritar hasta quedarte afónico, no te compres este disco. Si te gusta la buena música para oír y relajarte, poder concentrarte o, simplemente, escucharla, cómprate este disco.

Lázaro Muñoz



MINAMI 43

TOP SECRET

Mi amigo, mi enemigo

He aquí otro **TOP SECRET** que quería hacer desde hacía tiempo, el que trata de los amigos/enemigos en los mangas y series de anime.

En un principio puede parecer algo muy simple, pero un estudio más detallado hará ver que los amigos no los son siempre, al igual que los enemigos, por ejemplo, en *Dragon Ball*, absolutamente todos los amigos de Goku empiezan siendo enemigos: primero llega **Yamsha**, que es un ladrón y contra quien pelea; más tarde llega **Krilin**, que es su rival como alumno; después vienen **Ten Shin Han** y **Chaozu**, que son discípulos del **Duende Grulla** y contra los que lucha en el torneo de las artes marciales; y luego está, por supuesto, **Piccolo**, quien es enemigo mortal. Pues bien, a pesar de todo, al final todos acaban amigachos.

Este ejemplo no es un caso aislado, de hecho, esto del enemigo que luego se vuelve amigo se dan mucho en las series de combate, por poner otros ejemplos: en *Zodiac Saints*, **Shiryu** y **Seiya** empiezan peleando, por no hablar de **Ikki**, que intenta matarlos a todos; y en *Muscle Man*, el príncipe **Suguru** pelea con prácticamente todos sus amigos, empezando por **Terry Man** y **Robin Mask** y terminando por **Buffal Man**.

Un modo muy común de que esta enemistad se pierda es la necesidad de aliarse contra un enemigo común (como puede ser la alianza de **Vegeta** con los **Guerreros Z** contra **Freezer** en *Dragon Ball Z* o la de los **Caballeros de Bronce** contra **Ikki** primero y contra el **Gran Patriarca** después). Pero, como ya he dicho, esto no se da en todas las series de combate, ahí está el ejemplo de *Cinco Samurais*, en la cual los cinco protagonistas son amigos desde el principio.

Pero claro, hemos hablado de amigos; también están los enemigos, que, y por seguir con la norma, también son a veces antiguos amigos, como, y volvemos a los ejemplos, en *El Puño de la Estrella del Norte*, donde **Shin**, antaño mejor amigo de **Kenshiro**, es ahora su peor enemigo; o en *Akira*, en la cual **Testsuo** y **Kaneda** eran amigos antes de ser rivales.

Aunque, por supuesto, también existen los amigos puros y desinteresados (y los interesados también hacen su aparición de vez en cuando), así como los enemigos radicales y crueles.

De todas formas, en defensa de éstos últimos diré que, si bien es muy frecuente encontrar auténtica amistad en una serie, con amigos dispuestos a hacerlo todo por tí y sin esperar nada a cambio, sí es muy difícil encontrar a un enemigo que

sea totalmente desinteresado, me explico, es muy difícil encontrar a un personaje que haga el mal porque sí, por pura crueldad (aunque se pueden encontrar unos cuantos), pero lo más frecuente es que siempre tengan un motivo, que sea por una causa especial o por un modo de pensar que ellos tengan, por ejemplo, de nuevo en *Zodiac Saints*, **Poseidón** no es que sea malo, es, simplemente, que cree que el mundo va hacia su perdición y debe purificarlo y comenzar de nuevo, para los protagonistas, esto puede parecer cruel, pero para él no, él realmente cree que eso es lo mejor para el planeta.

Finalmente, viene el tipo de personaje del que realmente quería hablar y que ha dado pie a este **TOP SECRET**, y es el *amigo/enemigo*, que normalmente también es *el rival*. ¿Y quién es *el rival*?, pues bien, muy sencillo: en prácticamente todos los mangas o series de anime la emoción principal se da gracias a la existencia de un personaje prácticamente igual al protagonista, pero contra el cual compite, por ejemplo, en las series de combate casi siempre existe un malo del mismo nivel (o incluso mayor) que el del protagonista y contra el que debe librar la batalla final; en las series deportivas, prácticamente siempre existe

un personaje que practica el mismo deporte que el protagonista, que además lo domina tan bien (o más) que él y contra el que debe jugar la final; en las series románticas, casi siempre está el/la protagonista, el/la chico/a amado/a y el personaje que también está enamorado/a del/de la chico/a y por cuyo amor va a competir con el/la protagonista (que pesadez de /, pero todo sea por un lenguaje no sexista). Es a este tipo de personajes a los que yo llamo *rivales*.

Bien, una vez aclarado lo que yo entiendo por *rival*, hablaré por fin del *amigo/enemigo* (que además suele ser mi personaje favorito en las series).

Como acabamos de ver, en prácticamente todas las series la "salsa" está en el enfrentamiento con este *personaje rival*, pero, para dar aún más emoción, se le puede dar bastante protagonismo, se puede conseguir que ese personaje te caiga bien, y así hacer que el resultado final de la contienda entre el protagonista y el rival no esté tan claro como lo estaría si se viese que el rival es muy malo. Y al decir esto ya me he adelantado al modo en que normalmente se consigue que este personaje te guste, y es eso, hacer que el rival no sea un ser cruel y despiadado, sino un/a chico/a totalmente normal, cuyo único problema es que no es el/la protagonista de la serie. De este modo, como el protagonista no debe vencer para que prevalezca la justicia, no tiene por qué

ganar, con lo que la emoción de la serie aumenta, y, de hecho, a veces no es este protagonista sino el rival quien gana en el enfrentamiento final (como ocurre, por ejemplo, en *Supergol*, donde, en el partido final, no es **Raphael Master** (el protagonista) sino **Lenny Newman** (el rival) quien gana); es más, a veces el rival te cae tan bien que llega a superar en tu escala al protagonista, y lo que estás deseando es que sea éste quien gane, y no el propio protagonista. Como lo que acabo de escribir no lo entiendo ni yo, me remitiré nuevamente a ejemplos:

En *Touch*, el rival de **Tatsuya Uesugi** (**Carlos Alvarado**) es **Nitta** (**Mario Ríos**), quien, además de ser un excelente jugador de béisbol (concretamente bateador para poder enfrentarse a **Tatsuya**, que es pitcher), compite con él por el amor de **Minami Asakura** (**Bárbara Ochoa**), pues bien, **Nitta** no es malo ni cruel, simplemente, tiene motivos para ser enemigo de **Tatsuya** en el campo de juego y también en el amor, lo cual no impide que sean amigos fuera de ellos (aunque también pueden no serlo). Y esto ocurre en casi todas las series de temática deportiva, así están, por ejemplo, **Oliver Atom** y **Mark Landers** en *Campeones*, **Dan Celeste** y **Hugo Fénix** en *Bola de Dan*, etc.

Otro ejemplo, esta vez de una serie no deportiva, es *Ranma 1/2*, en esta serie hay muchos personajes secundarios que tienen mucho protagonismo, pero el

único que creo que se amolda a este tipo de personaje rival es **Ryoga**, quien compite con **Ranma** tanto en la lucha cuerpo a cuerpo como por el amor de **Akane**, y aquí ocurre lo mismo, **Ryoga** tiene sus motivos para ser enemigo de **Ranma**, aunque en el fondo son amigos.

Claro que crear este tipo de personajes te obliga a dejar bien clarito cómo terminan la serie, no vale con que pierdan y ya está, hay que buscarles un consuelo, otra novia, etc. Por ejemplo, en los casos anteriores, en *Touch Nitta* acaba feliz porque su objetivo era batear las bolas rápidas de **Tatsuya** y, aunque pierde el partido y no consigue batear algunas bolas, sí consigue batear bastantes, y además no tendrá problemas para encontrar otra novia, pues es el ídolo de miles de jovencitas; en *Campeones*, **Oliver** y **Mark** juegan juntos en la selección y ganan el campeonato mundial; en *Bola de Dan*, **Hugo** acaba tan contento pues no abandona el balón prisionero y podrá vencer a **Dan** en otra ocasión; y en cuanto a *Ranma 1/2*, aún no sé cómo acabará pero seguro que hacen las paces y **Ryoga** se enamora de otra chica.

Y bueno, creo que con esto ya lo he dicho todo, espero que lo hayáis comprendido, ya que no sé si me he explicado bien. Tan sólo decir lo de siempre, que si tenéis alguna otra opinión escribáis para contárnosla y que así podamos seguir discutiendo y debatiendo los temas que os interesen.

Lázaro Muñoz

ENCUESTA

Seguimos proponiendo una encuesta, y nos disculpamos por no ofrecer los datos recogidos a lo largo de estos tres meses, pero consideramos que no son todavía suficientes para elaborar una lista decente. Además, queremos incluir nuevas preguntas, por lo que, si no habéis escrito nunca, podéis hacer la encuesta entera, si por el contrario ya no mandasteis vuestros votos, hacedlo ahora sólo de las nuevas proposiciones.

Las preguntas son:

1.- ¿Cuál es vuestro personaje favorito en la serie Los Caballeros del Zodíaco de entre los cinco protagonistas y cuáles son vuestros tres caballeros favoritos sin tener en cuenta a los cinco protagonistas?

En esta pregunta van muy igualados Shiryu, Hyoga e Ikki, aunque la ventaja parece para Shiryu. Por parte de los no-protagonistas, se destacan Kamus y Sigrid.

2.- ¿Cuál es vuestro personaje favorito de Dragon Ball (o sea, hasta la boda entre Goku y Chichi) y de Dragon Ball Z (de ahí en adelante)?

En la primera parte de esta pregunta es clara la supremacía de Goku, y en la segunda lo es de Vegeta (lógicamente), aunque los demás también tienen bastantes.

3.- ¿Cuál es vuestro equipo y personaje favorito de la serie Campeones?

En personajes es clara la ventaja de Tom Baker, ya que sólo Ed Warner le hace sombra (muy poca), mientras que en equipos están empatados el Toho, el Mambo y el Muppet.

4.- ¿Cuáles son vuestras tres series de anime emitidas en España favoritas?

Aquí, aunque hay muchos votos, es clara la ventaja de Ranma 1/2 y Kimagure Orange Road, seguidas muy de cerca por Touch y Dragon Ball.

5.- ¿Cuáles son vuestros tres mangas publicados en España favoritos?

En esta pregunta hay un montón de votos, pero encabeza la lista Ranma 1/2, seguida por Akira y Grey.

Y hasta aquí las preguntas del nº1, vamos ahora con algunas nuevas:

6.- ¿Cuál es tu personaje favorito de Ranma 1/2? (queremos tu favorito chico y tu favorita chica, o sea, dos votos).

Aunque esta pregunta no estaba en el nº1, yo he ido preguntando por ahí a amigos y parece que en la cuestión de chicos Ryoga gana claramente, mientras que en chicas es Ranma la clara vencedora.

7.- ¿Cuál es tu personaje de Pretty Soldier... preferido?

8.- ¿Cuál es tu película o AOV de las editadas o emitidas en España favorita?

9.- ¿Cuál es tu juego (de consola o recreativos) favorito?

10.- ¿De qué serie es la música de fondo que más te gusta?

Y, por el momento, ya está, en el próximo número ya sí que publicaremos unos resultados decentes, palabra.

Game SHOP

©

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

- ☐ ALQUILER, CAMBIO Y VENTA DE CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS
- ☐ TODAS LAS CONSOLAS Y ACCESORIOS DE SEGA Y NINTENDO
- ☐ ESPECIALISTAS EN 16 BIT
- ☐ CARTUCHOS NACIONALES Y EXCLUSIVAS DE IMPORTACION
- ☐ TE CONSEGUIMOS ESE CARTUCHO QUE NO ENCUENTRAS
- ☐ DISFRUTA DE LAS VENTAJAS DE SER SOCIO DE NUESTRO CLUB
- ☐ SI QUIERES POTENCIA DE JUEGO TOTAL, VEN Y PRUEBA EL MEGA-CD
- ☐ SI LO QUE BUSCAS ES ALGO PROFESIONAL, LO QUE BUSCAS ES NEO-GEO
- ☐ TU CONSOLA ES IMPORTANTE PARA TI. TE ASESORAMOS EN TUS COMPRAS



diseño personaje: Lázaro Muñoz



y..... ¡mira que novedades en las dos grandes marcas!

- PARA TU SUPER NINTENDO, DRAGONBALL Z ¡VERSION PAL!

- SI TE GUSTA EL PRODUCTO SEGA, PASATE A VER LA NUEVA MEGADRIVE 2

DESPEDIDA Y CIERRE

Bueno, bueno, bueno, llegamos así al final de otro **Minami** y, nuevamente, hemos estado a punto de retrasar la edición para poder meter un par de detalles nuevos más, así como para corregir un par de errores.

Y es que en este número hemos cometido algunos errores de principiante, como son: Gerardo, en un acto de inutilidad por su parte, perdió un par de trabajos que le mandaron por correo; Ricardo, en una muestra de inocencia confió en Correos para entregar los trabajos cuando andábamos al límite de la fecha de entrega (y no ha sido el único que ha cometido ese error); y yo, que de tanto escribir trabajos y pasarlos a máquina se me han acabado cruzando los cables y se me ha ido la olla en un par de ocasiones, como cuando puse lo de **Long Nail** en el artículo de **Ranma** o cuando se me olvidó poner la última AOV de **Ranma**, poniendo un título que me pongo yo para aclararme cuando hago los artículos.

Pero, de todas formas, creo que no nos ha quedado mal del todo, pero ya sabéis que sois vosotros quienes debéis decidir eso.

Otra cosa en la que hemos fallado ha sido en lo de sacar todo el fanzine en impresora láser, estuvimos muy cerca, pero al final se fastidió la cosa y tuvimos que sacar algunos

artículos o secciones (como esta misma) con mi impresora cutre.

De todas formas, estoy bastante contento porque en este número ha habido muchas más colaboraciones que en el anterior, nos ha escrito gente dando su opinión, intentando contestar el concurso, votando en la encuesta y, sobre todo, han escrito artículos, con lo que nosotros no hemos tenido que hacer tantos como en el anterior número.

Pero aún así todavía quiero más colaboraciones, animaos a escribir, dibujar u opinar y ¡adelante!

Pues nada, sólo me queda despedirme y recordaros la dirección a la que podéis escribir para colaborar, opinar, criticar o, simplemente, informaros, es:

Durante el curso:

Lázaro Luis Muñoz Muñoz
(CMU Juan Luis Vives)
C/ Francisco Suárez 7
28036 MADRID

Durante un periodo largo de vacaciones:

Lázaro Luis Muñoz Muñoz
C/ Pta del Campo Aguilar 15
02002 ALBACETE

Y ya está, muchas gracias, perdonad los posibles errores y hasta el próximo.



*¡Aventura
comienza en...*



COMICS ANTIGUO, MODERNO Y DE IMPORTACION
JUEGOS DE ROL. LIBROS DE CIENCIA FICCION
Y FANTASIA. CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS


SILVA, 18 TEL.: (91) 523 33 16 28004 MADRID

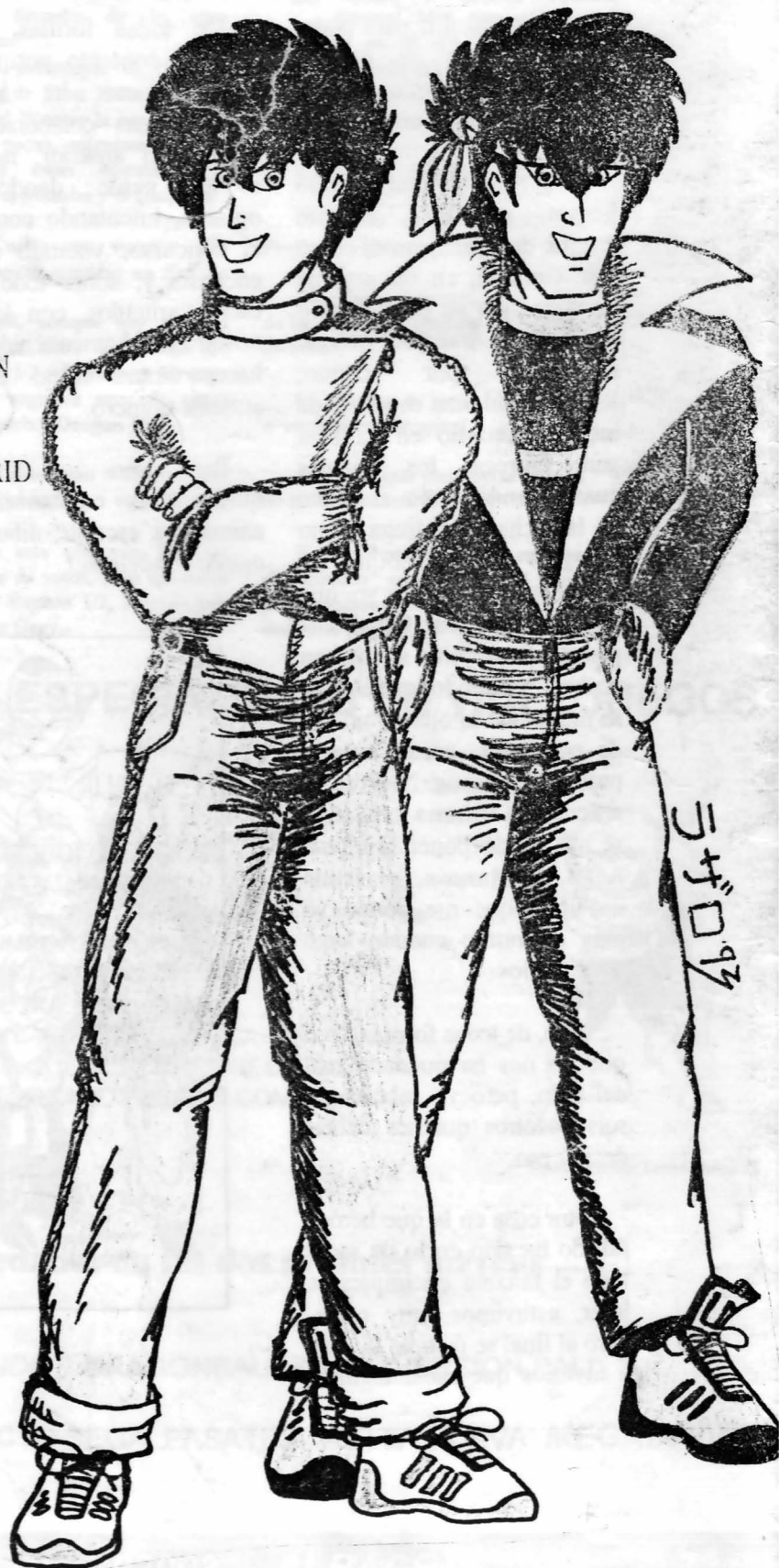
METROPOLIS



COMICS
ILUSTRACIÓN
CINE • VIDEO
ROL

C/ LUNA, N.º 11
28004 MADRID • TEL.: 521 63 00

 CALLAO, NOVICIADO



CRISIS

- COMIC
- CINE/VIDEO
- DISCOS
- FANTASIA/C.F.
- ILUSTRACION
- POSTERS/POSTALES
- CAMISETAS

C/ LUNA, N.º 26
TEL. 532 78 85
28004 MADRID